DS・PS3・PSP・Wii・Xbox 360・アーケード・PC・モバイルなど全方位対応

デンゲキニンテンドーDS 12月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2009年12月1日発行 第9巻 第22号 通巻151号

電撃ゲームス

Vol.2

定価 650 YEN



特集
熱すぎる最新アクションゲームを電撃ゲームス独自の視点でチェック!

アクションゲーム大噴火

鉄拳6/METAL GEAR SOLID PEACE WALKER/BAYONETTA(ベヨネッタ)
Halo 3：ODST/戦国無双3/罪と罰 宇宙の後継者 ほか

巻頭インタビュー：名越稔洋

発売直前 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー/ペルソナ3 ポータブル

特報 ファイナルファンタジーXIII/キングダム ハーツ バース バイ スリープ

攻略 光の4戦士 −ファイナルファンタジー外伝−/モンスターハンター3(トライ)/ドラゴンクエストIX 星空の守り人

電撃ゲームスPUSH! LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)

付録① 電撃ゲームスでしか入手できない!
『ロード オブ ヴァーミリオンII』オリジナルプレイヤーカード
ブラックバージョンのプレイヤーカードを独占封入!
さらに16ページの記事で『LoVII』のすべてを徹底解説!!



付録②『ペルソナ3ポータブル』特製しおり


FORZA MOTORSPORT 3
フォルツァ モータースポーツ 3
10.22 世界最速発売


走りだせ、ここは自由だ。
このゲームがもたらすもの。
それは、自分だけの走りの追求。
クルマの挙動を徹底的に研究した
最高峰のシミュレーションテクノロジーや、
多様なプレイスタイルに対応した
プレイモード、エディット機能を搭載。
あなたが求める理想のドライビングは、
『フォルツァ モータースポーツ 3』にきっとある。
CERO A 全年齢対象
FORZA3.JP
© 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
TURN 10
XBOX LIVE
Microsoft game studios
すすめ、ワクワク!
XBOX 360

超マグマ級アクション応援宣言！
最新アクションゲームを大特集！
アクションゲーム大噴火




電撃ゲームス
＋
電撃PlayStation
合同企画





新型PS3 & PSPgo プレゼント!!
絶賛発売中の新型PS3とPSPgoを2誌がプレゼント！
豪華賞品がもらえるチャンスを逃すな！

詳細はP.227へ！

巻頭インタビュー
名越稔洋 8
『龍が如く』シリーズを生み出した名越稔洋氏。その最新作から、氏のゲーム制作のスタンスに迫る！



電撃ゲームス 特報 ココだけのオリジナル情報が満載！



発売直前EXTREME
発売間近のゲームのなかから、電撃ゲームス編集部がピックアップしたタイトルをとことん解説！

発売済みのゲームを攻略・企画の両面でディープに迫る！

電撃ゲームス MANIAX

電撃ゲームス PUSH!



話題作CHECK

QRコードについて
本書に掲載されているQRコード（2次元バーコード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、バーコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントをあわせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。



付録＋特別企画
アーケードで稼働開始！ 今から始める『LoVII』!!
ロードオブヴァーミリオンII 228
カード付録 電撃ゲームスオリジナル ブラックバージョン プレイヤーカード

データ欄の表記について
■ジャンルの表記はP.320のランキングのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある



電撃プレイステーション、電撃ゲームス・週刊アスキーの3誌と電撃オンラインの計4媒体が連動しておくる、『FIFA10』発売キャンペーン！ この記事をチェックしてPS3をゲットしよう!!

FIFA 10 WORLD CLASS SOCCER の記事をチェックして PlayStation 3 をもらおう!

[電撃ゲームス キーワード❶ クリエイトセットプレイ]



一撃必殺の戦術を生み出せ！



ゴールを奪うためのルートを導け





CK、FKのどちらでも設定可能



[クリエイトセットプレイ]

近代サッカーではフリーキックやコーナーキックといったセットプレイは、得点が入る最大のチャンスと考えられている。クリエイトセットプレイでは、得点を奪うためのサインプレイを再現。現実と同じように、ゴール前での選手たちの動きを細かく設定して、ゴールを奪うことができる！

【 応募の決まり 】

電撃PlayStationVol.458（10月23日発売）に３枚、電撃ゲームスVol.2（10月30日発売）に２枚、週刊アスキー11/10号（10月27日発売）に１枚掲載されている応募券から計５枚集めて応募すると、抽選で３名様に新型PS3をプレゼント。郵便ハガキに応募券をはがれないように貼り付けて、住所・氏名・年齢・電話番号を記載して応募してください。応募の締め切りは11月13日まで（消印有効）。当選結果の発表は、11月末頃、電撃オンライン（下記URL）にて行わせていただきます。 http://news.dengeki.com/

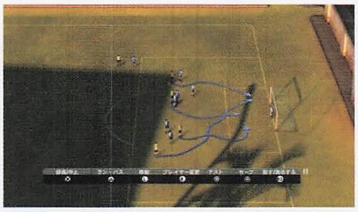
電撃PlayStation
電撃ゲームス
週刊アスキー
DENGEKIONLINE 電撃オンライン

FIFA10 キャンペーン 応募券 クリエイトセットプレイ

あて先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス EA SPORTS FIFA10キャンペーン係

FIFA10 ワールドクラスサッカー

●PS3…¥7,665（税込） ●Xbox360…¥7,665（税込） ●SPG ●オンライン対応



3億5000万回のプレイに 裏打ちされた超ド級のリアリティ

世界で唯一、国際サッカー連盟（FIFA）の公認を受けている『FIFA10』。欧州のさまざまなリーグを収録しているうえ、登場するクラブ&選手たちも実名！ クラブ運営を行うモードやオンライン対戦など、多彩なモードで海外サッカーを楽しもう!!

『FIFA10』の詳しい情報は http://news.dengeki.com/ 電撃オンラインもCHECK!!

※応募券はコピー不可です。貼付いただく５枚の応募券は、３誌ないし２誌に掲載されている応募券のどのような組み合わせでもかまいません。 ※応募いただいた方の個人情報は、このプレゼント企画を実施する目的以外に使用せず、企画終了後は適切に廃棄いたします。 ※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

CONTENTS 2

電撃ゲームス



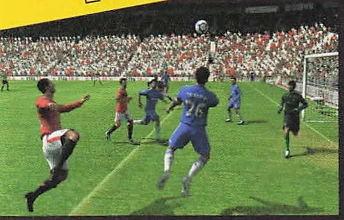
電撃プレイステーション・電撃ゲームス・週刊アスキーの3誌と電撃オンラインの計4媒体が連動しておくる、『FIFA10』発売キャンペーン！　この記事をチェックしてPS3をゲットしよう!!

EA SPORTS FIFA10 WORLD CLASS SOCCER の記事をチェックして PlayStation 3 をもらおう！

電撃ゲームス キーワード❷ 閃きとフィジカルの駆け引き











[閃きとフィジカルの駆け引き]

ボールを奪い合うため、激しく体をぶつけ合う……実際の試合ではそんなシーンがよく見受けられるが、『FIFA10』ではこの状況を再現。ディフェンス時のチャージはもちろん、ドリブル中に腕と体を使ってルートをこじ開けるなどといったプレイも、物理演算によってよりリアルに行える！

【 応募の決まり 】

電撃PlayStationVol.458（10月23日発売）に3枚、電撃ゲームスVol.2（10月30日発売）に2枚、週刊アスキー11/10号（10月27日発売）に1枚掲載されている応募券から計5枚集めて応募すると、抽選で3名様に新型PS3をプレゼント。郵便ハガキに応募券をはがれないように貼り付けて、住所・氏名・年齢・電話番号を記載して応募してください。応募の締め切りは11月13日まで（消印有効）。当選結果の発表は、11月末頃、電撃オンライン（下記URL）にて行わせていただきます。　http://news.dengeki.com/

電撃PlayStation
電撃ゲームス
週刊アスキー
DENGEKIONLINE 電撃オンライン

FIFA10 キャンペーン 応募券 閃きとフィジカルの駆け引き

あて先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス EA SPORTS FIFA10キャンペーン係

FIFA10 ワールドクラスサッカー

●PS3…¥7,665（税込）　●Xbox360…¥7,665（税込）●SPG　●オンライン対応



3億5000万回のプレイに
裏打ちされた超ド級のリアリティ

世界で唯一、国際サッカー連盟（FIFA）の公認を受けている『FIFA10』。欧州のさまざまなリーグを収録しているうえ、登場するクラブ&選手たちも実名！　クラブ運営を行うモードやオンライン対戦など、多彩なモードで海外サッカーを楽しもう!!

『FIFA10』の詳しい情報は http://news.dengeki.com/ 電撃オンラインもCHECK!!

※応募券はコピー不可です。貼付いただく5枚の応募券は、3誌ないし2誌に掲載されている応募券のどのような組み合わせでもかまいません。　※応募いただいた方の個人情報は、このプレゼント企画を実施する目的以外に使用せず、企画終了後は適切に廃棄いたします。　※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。



20年にわたって見つめてきたゲームの変化・進化

もはや『龍が如く』シリーズの顔として広く知られるようになった名越氏。現在はセガの家庭用タイトル全般を統括する立場となった氏は、今のゲーム、未来のゲームをどう見据えているのか。そして自身の作品が目指すものは……？

疾走し、前進し続ける『龍が如く』の魂

名越稔洋

ゲームの世界において、重厚な物語性をもつタイトルをほぼ1年おきに発売するという、他に類を見ない挑戦を続けている『龍が如く』。果たして最新作では、どんなドラマをプレイヤーに見せてくれるのか。シリーズの生みの親である総合プロデューサー・名越氏にその"今"を聞く。

Toshihiro Nagoshi



WORKS

主な作品

発売年	■主要作品／機種(制作内容)
1992年	■V.R.バーチャレーシング／AC(CGデザイン)
1993年	■バーチャファイター／AC(CGデザイン)
1994年	■デイトナUSA／AC(プロデュース·ディレクション)
1996年	■スカッドレース／AC(プロデュース·ディレクション)
1998年	■SPIKEOUT／AC(プロデュース·ディレクション) ■プラネットハリアーズ／AC(プロデュース·ディレクション)
2001年	■モンキーボール／AC(プロデュース·ディレクション) ■スーパーモンキーボール／GC(プロデュース·ディレクション)
2002年	■スーパーモンキーボール2／GC(プロデュース·ディレクション)
2003年	■F-ZERO AX／AC(プロデュース·ディレクション) ■F-ZERO GX／GC(プロデュース·ディレクション)
2005年	■スーパーモンキーボール デラックス／PS2·Xbox(総合プロデュース)
	■スーパーモンキーボールDS／DS(総合プロデュース) ■龍が如く／PS2(総合プロデュース)
2006年	■スーパーモンキーボール ウキウキパーティー大集合／Wii(総合プロデュース)
	■龍が如く2／PS2(総合プロデュース)
2008年	■龍が如く 見参!／PS3(総合プロデュース) ■スーパーモンキーボール／iPhone·iPod touch(総合プロデュース)
2009年	■龍が如く3／PS3(総合プロデュース)
2010年春予定	■龍が如く4 伝説を継ぐもの／PS3(総合プロデュース)
2010年予定	■スーパーモンキーボール アスレチック／Wii(総合プロデュース)

名越稔洋 profile　1965年生まれ。株式会社セガ R&Dクリエイティブオフィサー・CS研究開発本部長。1作目から現在に至るまで『龍が如く』の総合プロデューサーを務める。

短い開発期間ならではの『龍が如く』シリーズのこだわり

俺は…　風間の親っさんや
世良会長が残してくれたもんを守る！
俺は"東城会四代目"桐生一馬だ!!
【桐生一馬／『龍が如く』より】

――東京ゲームショウ（TGS2009）で『龍が如く4 伝説を継ぐもの』（以下『4』）の最初のPV映像を観させていただきましたが、毎年のことながら、今回もインパクトがありました。とくに特設シアターで上映された映像には期待感を抱かせられましたが、あれは名越さんご自身が毎回編集されているのでしょうか？

名越氏稔洋氏（以下敬称略）：最初は映像制作のプロの方に素材一式を提供して作ってもらうのですが、毎年絵コンテの際に、ほぼ100%ひっくり返して僕が書き直すんですよ（笑）。だったら最初から僕が作ればいいのですが、僕の場合、ゼロから作ろうとするとこだわりが強くて時間がかかっちゃうんです。だから別の人が作ったものに手を加えていくほうが早いですね。ひっくり返す際にほぼゼロの状態にしてしまうのですが、それでも元があるので作りやすくなります。

――そのTGSに先駆け、まずティザーサイトで4人の足が公開されていました。それを見て1人は桐生だと想像していましたが、まさか主人公が4人とは……。これは以前から考えられていたアイデアなのですか？

名越：桐生以外を主人公にする、ということは考えていなかったのですが、主人公が複数いるゲームを一度作りたい、とは考えていました。それを『龍が如く』で実現する日がくるとは思っていませんでしたが。もちろん労力的に大変になるのはわかっていましたが、新作ごとに、確実に何らかの新鮮さを取り入れていくのがシリーズの課題でもありますので。

――もともとシリーズには桐生以外にも、遥、真島、伊達といった人気のある登場人物たちがいますが、方向性としてはそれらのキャラクターを主人公の1人に据える、という案もあったのではないかと思うんです。そうではなく、まったく新しい3人にした理由は？

名越：人によって考え方は違うと思いますが、脇役を主役にするようなスピンオフ展開は、後ろ向きとまでは言いませんが、あくまで従来のファンに対するサービスなんですよね。でも『龍が如く』はそうではなく、常に前進し続けるものにしたかった。スピンオフならスピンオフとして、『見参！』のように設定までとことん変えて、ナンバリングタイトルはつけなかったと思います。実際『見参2』という案もありましたし。逆に桐生だけが主人公の普通の続編という案もありました。ただ、それだと今度は既存のファンにとって新鮮味がない。特にこのシリーズは、約1年ごとの発売という短いスパンで開発しているので、その新鮮さを確実に吹き込まないといけないですから。

――『龍が如く』の開発のスピードには本当に驚かされます。この短い開発期間のなかで、特に心がけていることはなんでしょう？

名越：開発期間の長いタイトルですと、ボリュームに頼れる部分もあるのですが、短い期間で作るタイトルの場合、そのぶん限られた時間のなかで「輝きを作る努力」はしていると思いますね。ほかにも、より効果的な部分に労力を割こうとしたりといった、短い開発期間ならではのよさが『龍が如く』の開発チームにはあります。だから自分としても、コンセプトについて「この方向性でいいのか？」と悩みたくなったとしても、数日で結論を出していく。もちろん慎重に物事を考えたほうがいい部分もありますが、熟考したからといっていいものができるとは限らないですから。最初は勢いだけだったとしても、結果的にいいものができればいいと思うんです。

――開発スピードと並ぶシリーズの特徴としては、物語の設定とゲームの発売された年月がリンクしているという「同時代性」もありますよね。年1本ずつ作品を出し続けていくスピードと、ゲームで"今"を描くということは、やはり密接に関係しているのでしょうか。

名越：ですね。『4』のキャバ嬢オーディションについても、オーディション雑誌などが存在する今の世の中だからこそ、という部分はあります。ほかにもいろいろな面で時代性を取り入れているので、いわば「流行ゲーム」と言えるかもしれません（笑）。でもメインの物語では普遍的なドラマを語っていたりするので、そのコントラストが『龍が如く』の魅力でもあるのかなと。

――ドラマという意味ではTVのドラマに近いのかもしれませんね。

名越：別に例えるとすれば雑誌ですかね。ほかの大作ゲームが月刊誌だとしたら、僕らは週刊誌を作っている感覚です。そして月刊誌には月刊誌の、週刊誌には週刊誌のよさがある。ただいずれにせよ、時間の流れをどう扱うかが、今の世の中で仕事をする際には大きなファクターになると思います。時間をかける＝リスクにつながるという面がどうしてもありますし。

ゲームで日本人を表現するということ

男はのう…　馬鹿な位で丁度ええんや。
ワレのような計算高い男は
所詮天下など取れんのや。
【郷田龍司／『龍が如く2』より】

――ここからは『4』の具体的なお話をお聞きします。今回、桐生以外に3人の主人公が登場しますが、桐生を含めた共通点として"アウトロー"である、という特徴があるのでは、と感じたのですが……。

名越：それはたしかにあります。主人公として扱う場合、エッジが立っていないと、操作するモチベーションにつながらないので。そこで、それぞれ立ち位置こそ違うものの、アウトローな立場の男達を主人公にしました。

――アウトローながら、それぞれ神室町という街に根ざして生きているという点も、桐生と似ていますね。

名越：そのあたりは、とくにメインのエピソードで語られていくと思います。ちなみに物語については最終的に1つの話に集約されていくのですが、そこに至るまでのエピソードが4人の視点で語られる形ですね。これまでも桐生以外の人物のエピソードが語られることはありましたが、それらを物語上の会話だけで知るのではなく、プレイヤー自身のプレイによって背負うという部分が、今までとの最大の違いだと思います。

――脱獄囚の冴島だったら「追われる立場でのプレイ」とともに物語を体験するとか？

名越：そうなります。彼らは行動原理も行動範囲も違うので、物語だけでなく、プレイスポットでの遊び方も違ってきます。それが今回、神室町という街の表現の進化にもつながっているんです。

「『龍が如く』シリーズのような短い期間での開発の場合、そのぶん輝きを作る努力はしていると思います」

作品1 Changes その変遷

3Dアクションの進化ともに歩んだその足跡

セガ入社当初から、CGデザイナーとして『VR.バーチャレーシング』『バーチャファイター』といった、3DCGゲームの元祖ともいうべき作品に携わってきた名越氏。その歩みはまず傑作RCG『デイトナUSA』として結実し、『SPIKEOUT』『モンキーボール』といった、オリジナリティあふれるアクションゲームを生むに至る。



1994 AC デイトナUSA

当時の最新アーケード基板・MODEL2の第1弾作品として登場した大型筐体RCG。そのグラフィックと爽快感あふれるゲーム性から、日本だけでなくアメリカなどでも大ヒットとなった。光吉猛修氏の歌うテーマ曲も有名。



1998 AC SPIKEOUT（スパイクアウト）

1998年に登場したアーケード作品。最大4人までの協力プレイが可能な3Dアクションゲームで、その後コンシューマ機でもシリーズ作『SPIKEOUT BATTLE STREET』（Xbox）が発売される。



2001 GC スーパーモンキーボール

アーケード作品『モンキーボール』のGC版。フィールドを傾けることでボールをゴールまで導くシンプルな操作性と、奥深いゲーム性が魅力。多機種でシリーズ展開され、その全世界累計本数は約400万本にもおよぶ。

シリーズ最新作

2010 Wii スーパーモンキーボール アスレチック



来年発売予定のシリーズ最新作は、バランスWiiボード対応作品として登場。ボードの上で実際に身体を傾けることでフィールドを傾け、ボールの動きを制御するといった、より感覚的な操作が楽しめる（リモコン操作も可能）。2人での協力プレイや、4人でプレイできるパーティゲームも搭載。

——従来のシリーズの舞台は『2』で大阪、『3』で沖縄といったように、神室町とは違う街が登場する形で広がってきました。でも今回はそうではなく、地下街や屋上、下水道など、神室町自体を立体的に描いていますよね。

名越：冴島などは普通に繁華街を歩くことはできないでしょうし、だからといって「歩けない」だけで終わらせるわけにもいかない。また刑事の谷村だったら、街の裏の部分まで踏み込む必要があるでしょう。街を進化させるにあたっては、そういった必然性も重要でした。

——あと、TGSのステージで明かされた秋山駿の設定として、元ホームレスだった秋山が1作目のエンディングで飛び散った札束を拾い、人生が変わったという展開が、非常に興味深いです。1作目のあのシーンが今つながるのか！　という感じで……。

名越：あれは脚本を書いた横山（昌義氏）が考えたのですが、僕自身も「あの後を描きたいな」という思いがずっとあったんです。100億円が宙に舞って、どのくらい回収できたのだろうと。きっと半分も回収できなかったとしたら、もう半分は誰かの手に渡り、何かが起こっているのではないかと。あれはいいシーンだった、で終わらせるのもいいのですが、そこをもう一度掘り下げるのもおもしろいと思ったんです。

——ちなみに今回、主人公たちを演じる俳優さんとして、秋山役の山寺さんや冴島役の小山さんなど、ベテラン声優の方を選ばれている理由は？

名越：主人公たちはイメージ的にもまったくのオリジナルキャラにしたかったので、自然と声優さんが多くなりましたね。その声優さんを選択する際も、大御所の俳優さんが参加されているなか、やはり頂点に立つ方がいいなと。実際の収録の様子もスゴかったですね。芯がとおりつつ、一方ではチャラい雰囲気の秋山を演じる山寺さんとか。そういった“登場人物の個性を把握する力”というのは、声優さん独特のスゴさがあります。

——今回も前作までと同様、脚本段階で俳優・声優の方々に自由な演技をしてもらい、それにあわせてシーンを作る形で制作を進めているのでしょうか？

名越：まったくそうです。設定と流れから想像を膨らまる形で演技をしてもらっていますね。

——一方、今回は『見参！』で採用した手法として、成宮さんをはじめとした俳優さん自身の顔を、キャラの顔として再現する手法を再びとられていますが、これはどういった意図によるものでしょう？

名越：『3』のときは採用しなかったのですが、次世代機のクオリティを見てもらうために『見参！』で採用した際、「またやってほしい」というユーザーの方のご意見が多かったんです。また今回、主人公クラスの登場人物をオリジナルキャラにしたため、そのコントラストをつけるためにも、実際の俳優さんがそのままの印象で登場するというのがいいかなと。そういう意味では、本作にはナンバリングの『龍が如く』のルールをあえて崩していることがけっこうあります。

——北大路さん（警視庁副総監・宗像役の北大路欣也氏）など、非常に似ていてインパクトがありました。

名越：よく言われます（笑）。ただ、俳優さんをCGで表現するにあたっては、画面上で「らしさ」を出すためにどんなエッセンスを足すのか、という点が難しいですね。どうしてもCG＝データになったときに失われてしまう部分がありますし、へんに強調されてしまう部分もでてくる。それを調整していくことで、最終的に「似ているな」という感じになるんです。

——結果的に『龍が如く』の開発スタッフは“世界で最も、CGで日本人の顔を表現するのに長けたチーム”と言ってもいいかもしれませんね。

名越：開発チームごとに得意分野が異なるという意味では、そうかもしれません（笑）。

日本と海外、ユーザーの考え方の違い

そうだ。それが天下無双でも、なんでもいい。
強くなりたいならなればいい。
それがお前に与えられた生き様、おまえの使命。
それを全うすることこそ、この国の心。侍の魂だ。
【鶴屋の用心棒・伊東／『龍が如く 見参！』より】

——次にシステム面については、今回の『4』は4人の主人公ということで、アクションも4者4様ですね。

名越：アクションゲームとして4人を操作するときに、やはりそれぞれ違う楽しみを期待されるでしょうから。ただ、結果的に今回の作業量はすさまじいですね。

——単純に4倍ですからね。ちなみに3Dのアクションゲームとしての『龍が如く』らしさというのは、主にどういった部分と考えていますか？

名越：あまりコアにはせず、「誰でも操作できる」という部分は重視していますね。『龍が如く』の場合、アクションを起こしたあとの爽快感が大事ですから。達成感を高くする一方で、ユーザーに操作の難しさは求めない。そんな「簡単操作かつガッチリとした手応え」は、シリーズとして常に考えています。

——ヒートアクションなどは特にそういった印象です。ほかにもアクション面でいうと、今回は『2』の協力攻撃などが復活していますね。

名越：一度なくしてしまいましたが、今回は主人公たちが街に根ざしている雰囲気を出したかったのもあり、システム的には大変だったのですが採用しました。この協力攻撃に限らず、本作からプレイする人も体験できるように、シリーズの流れのなかでそのつど採用してきた『龍が如く』のおもしろさは、なるべく継承していきたいですね。要望が多かったパチンコも今回採用できましたし。ある意味、Blu-rayディスクの限界に挑戦していると言ってもいいかもしれません。

——ハードがどんなに進化しても、ハードの機能に追いつこうとしたり、追い越してしまうということは、いつの時代も変わらないですね。

名越：ユーザーの方も技術面だけを見てゲームを買っているわけではないですが、やはりそういった「ハードとの勝負」をしているタイトルのほうが、お買い得感もあるし魅力的に見えると思います。

——特に最近の海外作品には、ハードの限界を超えていると思わせるタイトルがいくつかあります。ただ、日本のゲームと比較すると、注力している部分は、かなり異なる印象です。

名越：海外は企画的枠組みの面で、オンライン対戦やCo-op、ネットランキング、DLCなどが前提のうえで、どのような作品を作るかという作法ですから、日本とは真逆ですよね。それが今、海外と日本を比べて最も違う点かもしれません。作品として興味があっても、オンライン対戦がなかったら買わないといった意見が、海外ではよくありますから。海外の方は価格や機能に敏感で、すごく気になるけれど機能が弱いゲームよりも、興味はそこそこだけど目的の機能がついているゲームのほうが、

「『龍が如く4』は自分で紡いでいくからこそ、ゲームだからこそおもしろい、そんなストーリーになると思います」

作品2 Challenge

『龍が如く』の挑戦

果敢なる挑戦から、不動のエンターテイメントへ

かつての伝説の極道・桐生一馬を主人公に描かれる『龍が如く』は、裏社会をモチーフにしていることもあり、発売前は異端的な受け取られ方をすることが多かった。だが発売後はその重厚なドラマ性が幅広いプレイヤー層の感動を呼び、累計出荷本数320万本以上の不動の人気シリーズとなる。



2005 PS2
龍が如く
東城会の消えた100億円をめぐる、桐生と少女・遥の物語。物語における必然性のある暴力表現や、日本ならではの街の描き方などは、すでに本作から確立している。



2006 PS2
龍が如く2
東京・神室町だけでなく、大阪・蒼天堀にも舞台を広げた2作目。関西の龍・郷田龍司との対決を軸に、桐生の過去や、女刑事・狭山との恋愛などが描かれる。





2008 PS3
龍が如く 見参!
江戸時代初期の祇園を舞台にした、桐生（一馬之介）と名を変えた宮本武蔵の物語。時代劇となったことでファンを驚かせたほか、シリーズ初のPS3作品としてのグラフィックも注目の外伝的作品。



2009 PS3
龍が如く3
『2』のエピソードの後、沖縄で養護施設を営む桐生と遥。だがリゾート開発にともなう土地買収問題を発端に、桐生は再び抗争に巻き込まれることになる。主題歌は矢沢永吉が担当。



▲本編以外の遊び要素もシリーズの魅力。『3』ではキャバ嬢を育成する「キャバつく」やカラオケなどが初登場した。

訴求力があったりするんです。一方、日本はそれらの機能がなくても、イメージがよかったり、機能とは違う面で価値を見つけたら買う、というユーザーの方が多い。最初は海外の方もイメージから入りますが、それだけでは買ってくれないですね。

新たな周辺機器の可能性とゲームの変化

死ぬ気になりゃ　なんでも出来るってか？
信じる!?　やり直す!?　ふざけんな！
お前に教えてやるよ！
人間　死んじまったら信じるどころじゃねえんだよ！
【浜崎豪／『龍が如く3』より】

――『龍が如く』シリーズを総合プロデュースする一方、名越さんは『スーパーモンキーボール』シリーズも手がけられていますが、最新作ではバランスWiiボードを採用するなど、身体的感覚を重視したタイトルですよね。

名越：『スーパーモンキーボール』は、新しい分野のハードが出たら、とりあえずやってみよう、というタイトルでもあります。ただこのシリーズは、簡単にプレイできる部分と、極めてエキスパートな部分の両面があるので、コアゲーマーの方にも受け入れられているタイトルなんですよね。そういうゲーマーにとって、足で操作するゲームはどうなのだろうと悩んだ部分もあったのですが、最終的にはやってみたいなと。だから今回の『アスレチック』はプロデューサー、ディレクターも一新して、新たなカラーを出そうとしています。これまでもハードごとに特色が違うシリーズですしね。

――このシリーズは海外でも好評ですよね。やはり海外の方は、より感覚的なゲームが好きなのでしょうか？

名越：そういった部分もありますが、単純に『モンキーボール』シリーズを好きになっていただいていますね。iPhone版に関してはスティーブ・ジョブス氏にも非常に気に入ってもらえたほか、おかげさまで50万ダウンロードという結果を出せました。

――感覚的といえばTGSのステージで、Xbox 360のモーション操作アクセサリ「Project Natal」についてコメントされていましたが。

名越：コアゲーマーが支えているマシンのなかに現れた周辺機器として、どのようなタイトルが出てくるのか個人的にも非常に気になりますね。コアゲーマーにコントローラを捨てさせることができるゲームが出てきたらスゴイなと。ゲームにとってコントローラは、いわばご飯を食べる道具のようなもので、箸（コントローラ）で食べる（プレイする）からウマイという人もいる。それを超えても別の物を選択してくれたら、それはスゴイことだと思います。そのキーとなるのは、TGSでも語りましたが、ポージングのようなものかもしれません。あるポーズをとることによりゲームで必殺技が出たら、そのポーズ自体が流行るとか。それはアニメなどの必殺技を真似ていた僕らの子ども時代とは違いますね。「見ることで流行る」のではなく「入力することで流行る」という時代がきたらおもしろい。そのうえで、今から生まれてくる子たちがゲームに触れる年代になったときにNatalがあったら、10年後のゲーム文化は変わってくるかもしれません。

――名越さんはこれまで約20年のあいだゲーム制作にかかわっていますが、これまで「ゲームが変わった」と感じた機会ってどのくらいあったでしょうか？

名越：2Dから3Dになったときもそうですし、PS2あたりから家庭用機とアーケードのビデオゲームとの境界が薄くなってきたことも、僕的には大事件でした。そう考えると、だいたい1つのハードの寿命が5年くらいでしたから、とてつもない大きな波は4～5年に1回という感じですね。それに加えて小さい波が2～3年ごと、という感じですが、最近はその小さな波が1年単位か、半年単位で起きる間隔になっているかもしれません。ただ、そのわりには次のハードへの期待値があまり高まっていないとは感じています。特に据え置きハードへの期待が以前ほどではないという前提を考えつつ、僕らはゲームを作っていかなければならない。

誰に対し、どのようなメッセージを発していくのか

やるしかねぇんだよ、俺たちは
いろんな人間の夢を……叶えるためにな
【桐生一馬／『龍が如く4　伝説を継ぐもの』より】

――ちなみに以前のインタビューやTGSで『龍が如く』以外の新作も準備していると話されていましたが……。

名越：それはもちろん作っていますよ（笑）。『4』を制作しつつ、その一方でいろいろな試みをしています。ただ、最終的にはハードや技術面よりも、どういうユーザーさんに対し、どういうメッセージを発するのかが重要になると思いますが。

――そういう意味では『龍が如く』も、ハードや技術面があったからこそ、というタイトルではないですね。

名越：ハードに依存する部分があったとしたら「正々堂々とやりたかったので一番売れているハードで出したかった」ということくらいで、あとはどういう層へ、どのようなメッセージを発信するのかがすべての作品だったといえます。

――その『龍が如く』も、シリーズを重ねるごとにプレイヤー層が非常に広がってきた印象です。

名越：『龍が如く』については、制作していくうえで、本当にこの年齢になっても学んだ部分が多いタイトルです。だからここからリスタートして、『龍が如く』から学んだ部分をほかのところで試してみたくもありますね。

――とすると名越さんに自身にとって、今までのゲーム制作における最も大きな変化は『龍が如く』を作ったこと、ともいえるでしょうか。

名越：大きいですね。この歳でまだ「ああ、そうなのか」と深く気づかされることが、頻繁に起こることになるとは思っていませんでした。『龍が如く』を作りはじめてからは本当に多い。

――最後に『4』のストーリーの詳細もお聞きしたかったのですが……さすがにそれはプレイしてからの楽しみにしておきます（笑）。

名越：実は今回の『4』のストーリーは、筋書きのヒント＝ゲームのヒントになってしまうので、あまりネタばれができないんです。だから実際にプレイしてみて楽しんでほしい部分が多いですね。今回の物語はオムニバスを超えた、もっと大きなチェーンストーリーになっており、4人ぶんの人生をプレイによって味わいながら、最後に彼らの背負ったものを爆発させることがカタルシスになるでしょう。映画とは違い、自分で紡いでいくからこそ、ゲームだからこそおもしろい、そういったストーリーになると思います。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

龍が如く4 伝説を継ぐもの

そして2010年…プレイヤーは“4つの生きざま”を背負う

●2010年春発売 ●価格未定 ●ACT（アクションアドベンチャー） ●セガ

2010年3月1日、深夜24時05分。東京・神室町。そこで起きた極道組織の小さな抗争事件が、野望を秘めた男達の戦いの口火を切る。その事件の中心には1人の女性・リリの姿があった。そして彼女に導かれるように街へ集う4人の男達。強い信念を持った彼らが1つになった時、神室町に新たな伝説が生まれる……。



▲前作にあった天啓も4人4様。冴島は決定的瞬間を木彫りにする！



▲デュエット可能になったカラオケなど、プレイスポットは過去最多に。

元ホームレスの街金融
秋山駿
(CV:山寺宏一)

他の街金融が融資を断ったような客にまで金を貸す街金融「スカイファイナンス」の経営者。元ホームレスという異色の経歴のせいか、格好や世間体には無頓着。





神室町のダニと呼ばれる刑事
谷村正義
(CV:成宮寛貴)

違法風俗店に出入りしては、違法行為を見逃す代わりに賄賂をもらっている、警視庁神室署生活安全課の刑事。その行動から“神室町のダニ”と呼ばれている。

極道18人殺しの脱獄囚
冴島大河
(CV:小山力也)

元東城会直系笹井組若衆。1985年、上野誠和会組員18人殺害の容疑で死刑判決を受け、東京刑務所に服役。しかし25年後、獄中で事件の裏の真相を知った彼は…。





伝説の龍
桐生一馬
(CV:黒田崇矢)

元東城会四代目会長であり、神室町の伝説となっている元極道。前作で負傷したが、現在は遥とともに、養護施設「アサガオ」で元の幸せな生活を送っている。



アクション大

アクションゲームでゲームの“今”が見える（かも）！



まず、表紙の『ペルソナ3ポータブル』を見て、「お、ひょっとして今号はRPG特集？」と期待した方がいたらゴメンナサイ！　今回の電撃ゲームスは巻頭から『龍が如く4 伝説を継ぐもの』の名越さんインタビュー、そしてこの「アクションゲーム大噴火」と、怒濤の漢（おとこ）ゲーム祭りでお届けしております（もちろん女性の方も楽しめますよ！）。さらに特集タイトルも勢いだけだし、写真も噴火しているし（笑）。

しかし考えてみると、RPG特集などはよく見るけれど、ゲーム雑誌でアクションゲームを特集することって、実はあまりなかったりします。その理由としては、「アクションゲーム」ってあまりにも広義すぎる言葉なんですよね。仮に「ボタンを押すなどのコントローラの操作で、画面上の何かがアクションをするゲーム」と仮定すると、そりゃもう何から何までアクションゲーム。アクションRPGや対戦格闘はもちろん、シューティングもそうだし、レースゲームやスポーツゲーム、リズムゲームだってそう。と考えると、もはやアクションゲーム特集＝ゲーム特集なわけで、ゲーム雑誌で“ゲーム特集”をしてどうするよ、となるわけです（笑）。それでもあえて今回アクションゲーム特集を企画したのは……ぶっちゃけこの秋から冬頃までにかけて、スゴいアクションゲームがいっぱい出るから。以上！　……だと、この序文が早くも終わってしまうのでもう少し説明を。

そもそもコンピュータゲームの元祖（特定の研究者以外の一般人が触れた最初のゲームと定義した場合）は、1958年にアメリカで開発されたテニスゲームとする説が有力ですが、これはオシロスコープ（波形を観測する

ゲーム噴火

超マグマ級アクション応援宣言！

今が旬の良作＆期待の新作 アクションゲーム大特集!!

「編集長！ アクションゲーム火山に噴火の兆候があります！」
　我々が気付いたときには、地下のマントルは活発化し、噴火口からは煙が立ち上っていた。これはもう、間違いなく噴火する……いや、大噴火だ!! アクションゲーム火山の大噴火が始まる!!!!
　事態を重く見た編集長は、ここに「アクションゲーム大特集」かん口令を発令！ 我々編集部員たちは、詳細な情報を探るべく各地に散った。ある者は戦場へ。またある者は戦国、果ては遠い宇宙の彼方へも。そこにアクションゲームがある限り、我々の飽くなき探求心は止まらない……というぶっちゃけ勢いだけの大特集である！

INDEX

最新作の情報だけでなく、すでに発売中のタイトルは詳細な攻略記事を掲載。各タイトルの最後にある、編集長のおしょうと記事担当との掛け合い大噴火コラムも見逃すな！

機器）の画面上に表示された、ネット越しにボールを打つテニスゲームでした。これを「ボタンを押して、飛んでくるボールを打ち返すアクションゲーム」とすると、コンピュータゲームのご先祖様はアクションゲームだった、と言えます（それより以前にオセロっぽいコンピュータゲームもあったりしたらしいですが）。
　そして50年以上の月日が流れ、さまざまなゲームが登場するなか、最先端のゲームってなんだろうと考えると、これもやはりアクションゲームじゃないかと思うんですね。新たなハードが発売されるときの最初のゲームにはたいていアクションゲームがありますし、アーケードやファミコンでエポックメイキングとなった『スペースインベーダー』『スーパーマリオブラザーズ』『テトリス』もアクション、3Dポリゴンの可能性を最初に見せつけた『バーチャファイター』もアクション。そして緻密で圧倒的な映像表現を見せつける海外の最新FPSもアクションです。私たちはそんなアクションゲームで「レバーやボタンを押す→画面上のキャラが走り、ジャンプする」ということに驚き、感動することをきっかけに、ゲームを楽しんできたんじゃないでしょうか。もちろん大ヒットした重要作品という意味では『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』『ポケットモンスター』といったRPGなどもはずせませんが（考えてみたら今年は、この3つのシリーズの新作がすべて発売されることになるんですよね……すげえ！）、それでも誤解を恐れずに言うと"アクションゲームを見渡せば、今のゲームがわかる"と断言してしまってもいいんじゃないかと思ったわけです。
　そこで今回、2009年秋～2010年初頭頃に発売されるアクションゲームをまとめてみたわけですが、さてさてゲームの"今"がなんとなく見えてきますでしょうか？ ……などと大上段に構えてみましたが、記事自体はわりといつもと同様、ゲームの全体的な解説や、バリバリの攻略記事ですし、それぞれの記事の最後には担当編集やライターと私との、ゆる～い座談会コラムがあったりします（笑）。ひとまずは気になるタイトルの記事からご覧くださいませませ。

電撃ゲームス編集長：おしょう
（座右の銘は「30歳すぎたら下段ガード不可」）



鉄ノ拳ヲ極メヨ

初代『鉄拳』が発売されてから15年もの歴史を持つ本シリーズ。最新作となる『鉄拳6』では、シナリオキャンペーンモードで、過去作品を含むストーリーが描かれている点に注目。各キャラの戦い方をマスターして、そのエピソードを楽しもう！

鉄拳® TEKKEN 6

KEY WORD 空中コンボ

大噴火アクションのココがマントル！

『鉄拳』シリーズといえば、派手で大ダメージを与えられる空中コンボが魅力。『鉄拳6』では、これまでの空中コンボに加え、地面に叩きつけてのバウンドコンボも追加されている。コンボを極めれば対戦がさらに楽しくなるはず。

充実のコンボ解説&シナリオキャンペーン攻略!

ついに発売された『鉄拳6』。本作では、オンライン対戦やシナリオキャンペーンをはじめとした家庭用独自のモードが数多く搭載されている。今回はそんな各モードを勝ち抜くためのキャラクター別の戦術を中心に解説。また、シナリオキャンペーンの序盤攻略なども収録。

※データはすべて編集部調べのものです。

対戦攻略編｜発売直後の全キャラ最速攻略をお届け!

アーケードモードやオンライン対戦では、1vs1の対戦が繰り広げられる。ここでは、戦う前にまず覚えておきたい6つの鉄則を解説する。『鉄拳6』ならではのシステムに対応しよう。

鉄則壱 各技の攻撃判定と特殊な効果を覚えておく

各キャラが繰り出せる技は、上、中、下段という攻撃判定が決められており、技によっては特殊な効果まで付加されている。ヒット後に追撃してコンボにつなげることが可能な「浮かせ技」「崩れ技」「バウンド技」がその代表例。ほかにも攻撃時の動作で相手の下段攻撃を避ける効果がある「ジャンプステータス」、相手の上段攻撃を避ける「しゃがみステータス」といったものも存在する。

■主な技の特徴

技の種類	特徴
上・中・下段攻撃	上・中段攻撃は立ちガード、下段攻撃はしゃがみガード可能
浮かせ技	ヒットした相手を浮かせる。コンボ始動技の1つ
崩れ技	コンボ始動技。ヒットすると相手がその場に崩れ落ちる
バウンド技	コンボ始動技の1つで、空中でヒットすると相手がバウンドする
ジャンプステータス	ジャンプしながらの攻撃。下段攻撃を回避する効果がある
しゃがみステータス	しゃがみながらの攻撃。上段攻撃を回避する効果がある

鉄則弐 各種技を相手の状況に合わせて使いこなす

戦いの基本スタイルとしては、まずは中距離から、リーチが長く、ガードされても反撃を受けにくい技で攻撃を仕掛ける。その後、近距離に持ち込んだら発生の速い技を出して有利な状況を作り、ダメージの大きい技やコンボを狙っていくのが理想。また、中距離で相手の技の空振りを誘うのも効果的である。

鉄則参 ダメージ源は空中コンボにアリ! チャンスには浮かせ技を狙う!

相手の体力を一気に奪えるコンボ。ほとんどのキャラは⇘RPや⇗RKがコンボ始動技となっているので、相手の攻撃をガードしたあとなど、こちらが優位な状況では、積極的に浮かせ技を狙おう。コンボの詳細に関しては、キャラ別の主力コンボを参照してほしい。



▲コンボは勝敗を左右するほど重要。練習して完璧にするべし！

コマンド入力の見方

- 技のコマンドは、キャラクターが左側にいるときのもの。右側にいる場合はコマンドの入力が逆になる。
- ⇨はレバーを示し、➡はレバー（長押し）を表す。
- ☆はレバーのニュートラルを表す。
- 【　】はスライド入力を表す。

鉄則四 相手の攻撃をガードやさばきで防いだあとに攻撃を仕掛ける

相手の攻めが激しいときは、ガードで耐えることが重要になる。ほとんどの技は、ガードした側が有利な状況になることが多いので、発生の速い技を出して反撃したり、強力な中段攻撃か下段攻撃で二択を迫ろう。なお、相手の下段攻撃を予測したときは、しゃがんで避けるかさばきを入れてコンボにつなぐのがベストだ。



▲さばきの入力は⇘。無防備に見えるが、上段攻撃を避け、下段攻撃をさばける。



▼さばいたあとは、相手がバウンド状態になる。素早く反撃を決めよう。

鉄則伍 ダウン後は危険な状態! わざと追撃を受けるのも手!!

攻撃を受けてダウンした場合、不用意に起き上がると接近してきた相手の攻撃を食らってしまう可能性がある。そういう状況では、すぐに起き上がらずに⇩RKやLKの起き上がり攻撃を出すか、相手のダウン攻撃をわざと受けて間合いが離れてから起き上がろう。



▲逆に相手がダウンしたら、起き上がりに強烈な一撃を重ねよう。

鉄則六 相手を壁に追い込んでコンボで大ダメージを狙う

壁のあるステージでは、吹き飛ばし効果のある技で相手を壁に叩きつけることができる。壁に激突したキャラは一定時間無防備になるので、さらに追撃が決まる。壁のあるステージでは、横移動を使って位置を調整し、相手が壁を背負う形にして戦うといい。



▲移動距離の長いコンボを決めれば、そのまま壁まで運ぶことも可能。

『鉄拳6』で使う用語集①

ここでは記事中によく使われる『鉄拳6』の用語について解説する。**牽制技：**中距離の間合いから、相手の様子を見るために使う技。リーチが長く、ガードされても隙が少ない技が使われることが多い。**浮かせ技：**ヒット時に相手を空中に浮かすことができる技。キャラごとにいくつか浮かせ技を持っており、空中に浮いた相手はガードができないため、そのあとにコンボを決めれば、大ダメージを与えることができる。

全42キャラクター別戦術

キャラクター別の立ち回りとコンボを身につけよう！

各キャラはそれぞれ固有技を持っており、これによって戦い方が大きく変わってくる。ここでは各キャラの基本戦術をはじめ、主力技や主力コンボといった対戦で役立つ情報をまとめたので、これを参考にして立ち回りを研究したり、コンボの練習をしたりしよう。



◀全キャラ共通で便利な⇩LP。相手の技をつぶすときに役立つ。

■キャラクターINDEX



レオ

豊富なコンボ始動技を距離に応じて使い分ける

格闘スタイル 八極拳

翻欄鐘は姿勢の低くなる朴歩（⇩RP+LP）からの浮かせ技。上・中段攻撃を避けながら攻撃できるので、相手の牽制技に合わせるように使うといい。跳山瀑布もダッシュからスムーズに出せるので、合わせて中距離から使おう。近距離ではダメージの大きい昇砲が強力。これを警戒してガードを固める相手には、ダウンを奪える前掃雷王拳と、反撃を受けない躍歩四拳で二択を迫ろう。横移動を多用する相手には、横方向にもヒットする穿炮（⇘LK）が有効だ。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
翻欄鐘	朴歩中RP	中	リーチの長い浮かせ技。相手の中段攻撃をかわすことも
跳山瀑布	⇨➡RKLKRK	中・中・下	リーチの長い浮かせ技。2発止めからコンボが入る
昇砲	⇘RP	中	浮かせ技。ガード時は距離が離れる
前掃雷王拳	⇗RKLP	下・中	連続ヒットする下段攻撃
躍歩四拳	⇙RPLP	中・中	コンボ始動技で、ガードされても隙が小さい

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇘RP→⇘LP→⇦RPLP→LP→⇦RPLP+RP→⇨LP+RP	61	☆
⇘RP→⇨RP→⇦LPRK⇘→⇙LP→⇦RPLP+RP→⇦RPLP+RP	67	☆☆
⇘RP→⇦LPRK⇘→⇨RK⇘→⇙LP→⇦RPLP+RP→⇘LP+RPLP+RP⇩⇘⇨RP	74	☆☆☆
⇘RP→（ダッシュ）→RK→⇦LPRK⇘→⇙LP→⇦RPLP+RP→⇘LP+RPLP+RP⇩⇘⇨RP	75	☆☆☆
⇙RPLP→⇩⇘☆RK→⇩RKRP	54	☆☆
⇙RPLP→⇩⇘☆LK→⇨RK⇘→⇙LP→⇦RPLP+RP→⇘LP+RPLP+RP⇩⇘⇨RP	79	☆☆☆
⇙RK→RK→LKRPRK⇘（1、3発目ヒット）→⇙LP→⇦RPLP+RP→⇨➡RKLK	65	☆☆
⇩LP+RP→RP→大ジャンプRK→⇦LPRK⇘→⇙LP→⇦RPLP+RP→⇩⇘☆LKLPRP	89	☆☆
⇨RP+LK（カウンターヒット）→（しゃがんだ状態で前進）→立ち途中にRK→⇦LPRK⇘→⇙LP→⇦RPLP+RP→⇦LKLP	77	☆☆
下段さばき→⇨RK⇘→立ち途中にLK→⇨RK⇘→立ち途中にLK→⇨RK⇘→立ち途中にLKLPRP	48	☆☆
下段さばき→⇦LPRK⇘→⇧☆→LKRPRK⇘→立ち途中にLKLPRP	52	☆☆☆
⇨➡RP（壁やられ強）→⇦RPLP+RP→しゃがんだ状態でRP→立ち途中にLPRKLP	80	☆



ラース・アレクサンダーソン

中段攻撃を意識させてから下段攻撃を狙う

格闘スタイル 不明

中段攻撃のエルボーコロナと、下段攻撃のシャドウカッターは、どちらもリーチが長いので中距離での牽制に使える。まずはガードされても隙の小さいエルボーコロナを多用し、相手に立ちガードを意識させてから下段技のシャドウカッターで攻めよう。また、相手の上・中段技をかわしつつ攻撃できるトリガードスクリュー、下段技をかわせるストームヒールも使いやすい。ヒット時はコンボにつなげられるので、相手の技が読めたときに狙っていこう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
シャドウカッター	⇗RK	下	リーチが長く距離を問わず使える。重要な攻めの起点
ショックウェイブ	横移動中にRP	中	ダウンを奪える中段攻撃。ヒット後は⇩RKが確定
トリガードスクリュー	⇙LK	中・中	浮かせ技。上段攻撃を避けながら攻撃できる
エルボーコロナ	⇨➡RP+LP	中	リーチが長く、相手の横移動をとらえやすい
ストームヒール	⇙RK	中	中距離から狙えるジャンプステータスのコンボ始動技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇨LP+RP→しゃがんだ状態でLP→立ち途中にRPLP→⇘LP→⇗RP➡→LP	63	☆
⇨LP+RP→立ち途中にRK→（ダッシュ）→⇗RPLP→⇨⇦RPLP→⇘LP→（ダッシュ）→⇗RP➡~LP	76	☆☆
⇙RK→⇘LP→⇗RPLP→⇨⇦RPLP→⇗RPLK	66	☆
⇙RK→⇨LPRPLK⬇~LP→⇨⇦RPLP→⇗RP➡~LK	76	☆☆
⇙LK→立ち途中にRP→⇨⇦RPLP→⇘LP→⇗RP➡~LP	66	☆
⇨➡RP→RP→RP→RP→⇨⇦RPLP→⇗RP➡~LP	65	☆
⇗RK（カウンターヒット）→立ち途中にRPLP→LP+RP	53	☆
⇘RP（カウンターヒット）→⇨LK→RP→⇗PRLP→⇨⇦RPLP→⇘LP→⇗RP➡~LP	77	☆
⇨⇦RPLP→⇨LK→RP→LP→LP→空中の相手に⇨⇨⇨RP+RK	59	☆☆☆
下段さばき→⇨LK→RP→⇗RPLP→⇨RPLP➡~LP	39	☆
下段さばき→⇨LK→RP→LP→LP→LP→空中の相手に⇨⇨⇨RP+RK	43	☆☆☆
⇨RPRK（壁やられ強）→⇙RK→⇘LP→⇗RPLP→⇨LP+RK	90	☆



ザフィーナ

特殊な構えから繰り出せる技で二択を仕掛ける

格闘スタイル 古代暗殺術

モードマンティス、モードタランチュラの2つの構えから中段攻撃と下段攻撃の派生技で攻める。モードマンティスからの派生技は、ガードされても隙の小さい中段攻撃のマンティスサイス（RPLPRK）やグリンカムビ（⇩LKLP）が使いやすく、下段攻撃のフレズベルク（LKRKRK）も動作が似ているので相手を惑わせやすい。また、モードタランチュラの派生技は、中段攻撃のタランチュラカットラス（RP）や下段攻撃のタランチュラシミターを狙おう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
ダンタリオン	⇨➡RK	中	リーチの長いジャンプステータス技
スキュラ	しゃがんだ状態で⇘LK	下	非常にリーチが長い下段攻撃
モードマンティス	⇩LK+RK	構え	姿勢が低く、派生技は見た目が似ていて区別がつきにくい
モードタランチュラ	⇩LP+RP	構え	姿勢が低く、派生技での二択が強い
レヴィアタン	立ち途中にRP	中	姿勢が低く、コンボ始動技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇘RP→LPRPLK→LK+RK→⇘LPRK	52	☆
⇘RP→⇙LP→（ダッシュ）→⇘LP→⇨RPLK→LK+RK→⇘RKLP	69	☆☆
立ち途中にRP→⇘RP→⇘LP→⇨RPLK→LK+RK→⇦RKRK	75	☆
LP+RPRKRK（3発目ヒット）→立ち途中にRK→⇘LP→LP+RP→⇘RKLP	72	☆☆
⇨RP（カウンターヒット）→⇨RPLK⬅→⇨RPLK→LK+RK→（ダッシュ）→⇩LPLP	70	☆
LK+RK→RPRP（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⇙LP→⇨RPLK→LK	61	☆
⇨LK→⇗（モードスケアクロウ解除）→（ダッシュ）→⇘LP→⇘LP→⇨RPLK→LK+RK→LP+RP	77	☆☆
⇗LP+RP→⇩LKLP→⇩LPRK	52	☆
LK+RK→⇘LK→⇧☆→⇘LP→⇘LP→⇨RPLK→LK+RK→⇘RKLP	73	☆☆
しゃがんだ状態で⇘LK→⇧☆→⇦LK	39	☆
下段さばき→⇙LP→⇘LP→⇨RPLK→RK	41	☆
⇨➡RK（壁やられ強）→横移動中にLP+RP→⇨RPLK→RK	71	☆



アリサ・ボスコノビッチ

性能のいいバックダッシュと横移動でヒット&アウェイ！

格闘スタイル 不明

中段攻撃のワームアタックとリニアドロップキックはリーチが長く、中距離からの攻撃に適している。この技を意識させて接近し、ディープリンクでダメージを奪おう。ヒット後はサッドハウンド（しゃがんだ状態で⇘LP+RP）を出すのが有効だ。また、相手の技をガードしたあとの反撃に便利なのがストップビット。ヒット後は大幅に有利になるので攻めを継続しよう。相手の下段攻撃を読めたときは、コンボがつながるダイナミックレンジを狙うのもいい。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
ワームアタック	⇨➡LP+RP	中・中	リーチの長いコンボ始動技。隙は大きめ
リニアドロップキック	⇨⇨⇨LKRK	中・中	リーチが長い。連続ヒットし反撃は受けない
ディープリンク	⇗LK	下	発生が速く、隙の小さい下段攻撃
ストップビット	LPLP	上・上	発生が速い2段攻撃。連続ヒットしダメージも高い
ダイナミックレンジ	⇦LK+RKLK+RK	中・中	コンボ始動技。ジャンプステータスになるまでが速い

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇙RKRK→⇨RP→LPLP→⇩RKLP+RP	57	☆
⇘RP→⇦LP→立ち途中にLPRP→LP→⇦RKLK→⇨⇨⇨LKRK	69	☆☆
⇦LK+RK→立ち途中にLPRP→LPLP→⇦RPLP→⇨➡RPLK	74	☆☆
⇦LK+RKLK+RK→⇨RP→LP⇨RP→⇩RKLP+RP	72	☆
⇨➡LP+RP→しゃがんだ状態でLP⇨→LPLP→⇦RPLP→⇨RPLKLK	69	☆
⇨⇨⇨RP→⇨LP+RP	55	☆
⇩LK+RK→立ち途中にLPRP→LP→LP→⇦RKLK→⇨➡RPLK	72	☆☆
⇘RP→LP→⇦LPLP+RP	46	☆
デストロイフォーム中RP→⇙LP+RP→（前進）→RP	53	☆
⇘RP→⇦LP→立ち途中にLPRP→LP→⇦RKLK→（ダッシュ）→⇙LKLP+RP	73	☆☆
下段さばき→（右横移動）→⇦LP→立ち途中にLPRP→LP→LP→⇩RKLP+RP	40	☆☆
RK（壁やられ強）→⇦RKLK→LKRP	68	☆



ミゲル

サヴェッジスタンスからの連係で相手を惑わせる

格闘スタイル なし

特定の技のあとに➡を入力するとサヴェッジスタンス（以下SS）へ移行し、構えからの技で攻めを継続できる。SSへ移行する技のなかで最も使いやすいのがダブルチョーキング・ボディ。1発止めからグラウンドワインダーを狙ったり、チョーキングピックアップ（⇘LPRP）を出したりして相手を翻弄しよう。中段攻撃のリアキックと下段攻撃のダウンピッキングは、どちらもコンボ始動技。大ダメージを奪いたいときの二択に使っていこう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
ダブルチョーキング・ボディ	⇘LPLPRP	中・上・中	発生が速い。1～2発目から➡の入力でSSへ移行
ブラッシング	⇘LKRP	中・中	連続ヒットする中段攻撃
グランドワインダー	SS中⇗RK	下	SSからの下段攻撃で、コンボ始動技
リアキック	⇙RK	中	リーチの長いコンボ始動技
ダウンピッキング	⇗LP	下	下段攻撃のコンボ始動技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇙RK→⇘RKLP→⇘RKLP→⇘RPRP→⇨➡RPLP	62	☆
⇙RK→⇘LP➡~⇘LP→⇘RKLP➡~RP→⇘RKLPLP	68	☆☆
⇙RK→⇘LP➡~⇘LP→LPRPLP+RP→⇘LP→⇨➡RPLP	69	☆
⇙RK→⇘LP➡~⇘LP→⇘RKLP➡~RP→⇘LP→⇨➡RPLP	70	☆☆
サベッジスタンス中にLP+RP→（右横移動）→⇙LP➡~⇘LP→⇘RKLP➡~LPRPLP	82	☆☆
RK（カウンターヒット）→⇩RKLP+RP	38	☆
しゃがんだ状態で⇘RP（カウンターヒット）→（起き上がって）→立ち途中にRK→⇩RKLP+RP	56	☆
⇨LKRK（2発目カウンターヒット）→（ダッシュ）→⇩RP→⇘LP→⇘RKLP➡~LPRPLP	66	☆☆
⇗LP→立ち途中にRK→⇗LKRK	40	☆
しゃがんだ状態で⇘RK→⇨➡RPLP	44	☆
下段さばき→⇘LP⇨→⇘LP→⇘RKLP➡~LPRPLP	40	☆
⇦RK（壁やられ強）→⇘RPRP→⇘RKLPLP	72	☆

『鉄拳6』で使う用語集②

ホーミングアタック：軸のずれた相手に対しても、自動的に角度を修正して、誘導するようにヒットする技のこと。相手の横移動に対して有効な攻撃手段となる。回転系の技：腕や脚を回転させながら攻撃する技。左右方向にも攻撃判定があり、こちらも横移動する相手に対して有効。派生技：1つの技から繰り出せる2発目以降の攻撃のこと。途中で中・下段攻撃に派生できるものもあるため、相手はガードしても反撃を決めにくくなる。



強力な中段攻撃を意識させてからガードを崩す

ボブ

格闘スタイル
フリースタイル空手

クラッカージャックがとにかく超高性能。1発目の頭突きで相手がよろけたのを見てから2発目を入力しても連続ヒットする。ガードされても1発目で止めれば反撃を受けないので、相手のラッシュ中でもなければとりあえず出しておいて問題ない。この技を警戒して相手がガードを固めるようになったら、下段攻撃のカッティングコッパを加えて二択を迫ろう。横移動で避けてくる相手には、クーペチョップとラングワッシャーを使っていくといい。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
クラッカージャック	⬀LP+RPLP+RP	中・中	連続ヒットする中段技。1発止めは隙が小さい
カッティングコッパ	⇨☆⇩⬂RKLP+RP	下・中	連続ヒットする下段攻撃からの2段技
クーペチョップ	⇩LP	中	隙が小さく、リーチの長い中段攻撃
ラングワッシャー	⇨☆⇩⬂LP	上	リーチが長く、コンボ始動技になる
フライングジャンボン	⬀LK	中	ジャンプステータス技でコンボ始動技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP（カウンターヒット）→⇩RPLK→RP→⬀LP+RPLP→⬂LP→⇦LP+RP	71	☆
⬂RP（カウンターヒット）→⇦LPRP→⇦RKLK→⇨➡LK→⇩RPLK	71	☆
⬂RP（カウンターヒット）→⇩RPLK→LP→LP→⬀LP+RPLP→⇩RPLK	72	☆☆
⇨☆⇩⬂RP→⇨⇨LK→⬂LP→RP→⬀LP+RPLP→⇨➡LK→⇦LP+RP	80	☆
⇨☆⇩⬂LP→⇨⇨LK→LP→⇨⇨LK→LP→⬀LP+RPLP→⇩RPLK	77	☆☆
⇦⇦RK→⇦RPRP→RP→⬀LP+RPLP→⇨➡LK→⇦LP+RP	72	☆
⇩LP（カウンターヒット）→⇧☆→⇩LP	43	☆
横移動中にLP+RP→（ダッシュ）→⬂LP+RP	53	☆
起き上がり下段キック（カウンターヒット）→⇧☆→⬃RKRKLKLK	45	☆☆
起き上がり下段キック（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⬃RKRK→⇦RPRP→⇩RPLK→⇦LK	63	☆☆
⬀LP+RPLP+RP（壁やられ強）→⇦RKLP→⇩RPLPRP	93	☆
⬀LP+RPLP+RP（壁やられ強）→⇦RKLP→RK→⇩LK+RK	94	☆



風神拳や鬼神拳などの強力な浮かせ技を狙う

三島 平八

格闘スタイル
三島流喧嘩空手

一八と同じく、風神拳は⬂とRPを同時に押すことで性能が大幅アップ。この風神拳を多用して、相手がしゃがんでかわすようになったらリーチの長い中段攻撃の鬼神拳を狙っていく。相手が鬼神拳を横移動で避けてくる場合は、横移動に対して強い真月旋（⇦RK）や奈落払いが役に立つ。奈落払いヒット後は中・下段攻撃の派生技を出して二択を仕掛けるといい。近距離では発生が速く隙の小さい多聞殺・壱の2発止めや無双鉄槌を起点にして攻めよう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
風神拳	⇨☆⇩⬂RP	上	浮かせ技。⬂とRPを同時に入力で性能アップ
鬼神拳	⇨➡RP	中	非常にリーチが長いコンボ始動技
奈落払い	⇨☆⇩⬂RKRKRK	下・下・下	横移動に強い。2発目を☆RKで中段攻撃に派生
多聞殺・壱	LP⇦RPLP	上・中・中	発生の速い3段攻撃。2発止めは隙が小さい
無双鉄槌	⬂LPRP	中・中	連続ヒットする2段攻撃

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇨☆⇩⬂RP→⇦LPRP→⇩LP→⇨☆⇩⬂RKRKLP	69	☆
⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⇨RK→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	71	☆☆
⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→（ダッシュ）→⬂LP→⇦⇨RP→⇩LP→⇨☆⇩⬂RKRKLP	78	☆☆
⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⇩LP→（ダッシュ）→⬂LP→⇦⇨RPLP	80	☆☆☆
LP+RP→⇨☆⇩⬂RK☆RK→⇦⇨RP→⇩LP→⇨☆⇩⬂RKRKLP	71	☆
LP+RP→⇨☆⇩⬂RK☆RK→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP→⇩LP→⇨☆⇩⬂RKRKLP	75	☆☆☆
LP+RP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⇩LP→⇨☆⇩⬂RKRKLP	76	☆☆☆
⇨☆⇩⬂RKRK→⇨☆⇩⬂RP→⇨LP+RP→⬂LP→⇨☆⇩⬂RKRKLP	74	☆☆
（壁際で）しゃがんだ状態で⬂RK→しゃがんだ状態で⬂RK	44	☆
（壁際で）立ち途中にLP→⇩LP→⇨☆⇩⬂RKRK☆RKRK（4発目ディレイ）	61	☆
（壁際で）⇦⬅LP+RP（先端ガード）→LPLPRP（壁やられ強）→⬂LPRP→⇦LP+RPLP+RP	72	☆
下段さばき→⇨☆⇩⬂RK☆RK→⬂LPLP→⇩⬂⇨RP	35	☆☆



隙の小さい牽制の中段攻撃を多用して攻める

風間 仁

格闘スタイル
空手

ダッシュからスムーズに出せる胴抜きと、リーチの長い右中段前蹴りが中距離での牽制のメイン。近距離では2発目にディレイのかかる左中段直突き～中段前回し蹴りや、発生の速い逆突き（RPLP）で相手の動きを止めてから攻めよう。大ダメージを奪いたいときは、⇨☆⇩⬂で出せる特殊ステップから左突き上げと踏み込み下段回し蹴りを狙うといい。どちらもガードされると反撃を受けてしまうが、ヒット時には大ダメージのコンボが決められる。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
胴抜き	⇨➡RP	中	リーチの長い中段攻撃。ガード時は距離が離れる
右中段前蹴り	⇨RK	中	リーチの長い中段攻撃。カウンターヒット時はコンボへ
左中段直突き~中段前回し蹴り	⬂LPRK	中・中	発生の速い2段攻撃。隙が小さい
左突き上げ	⇨☆⇩⬂LP	中	リーチが長く、コンボ始動技
踏み込み下段回し蹴り	⇨☆⇩⬂RK	下	発生が速い下段攻撃。コンボにつなげられる

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
立ち途中にRP→⇦⇨RPLP→LP【LKLK】→⇨【LKLK】→⇩RK	66	☆
立ち途中にRP→⇦⇨RPLP→（ダッシュ）→LPRPLK→⬃RPRPLK	64	☆☆
立ち途中にRP→⇨☆⇩⬂RP→（ダッシュ）→LPRPLK→（ダッシュ）→LKLP→⇨➡RP	69	☆☆☆
⇨☆⇩⬂RP（カウンターヒット）→⇦RPLP（2発目ディレイ）→LP【LKLK】→⬃RPRPLK	77	☆
RK（カウンターヒット）→⇨➡RK→⇩RK	51	☆
⇨☆⇩⬂RK→⇦RPLP→⇦⇨RPLPRP	51	☆
⇨RK（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⇦RPLP→⬃RPRPLK	61	☆
⇨RK（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP→⇦RPLP→⇦RPLP	62	☆
⬂LP+RP（さばき成功）→⇨➡RP	48	☆
下段さばき→（右横移動）→LKLP→LKLP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	37	☆☆☆
下段さばき→⇨☆⇩⬂RP（⬂とRPは同時に押さない）→⇦RPLP→⬃RPRPLK	37	☆☆
⇨➡RP→⬂RK→LKLP→LP+RP	71	☆



スペースローリングエルボーで遠距離から飛び続ける

アーマー・キング

格闘スタイル
プロレスリング

スペースローリングエルボーは連続ヒットするうえ、技後に受け身をとれるためガードされても隙が小さい。また、1発目で止めると背向け状態に移行するので、そこから急所蹴り（背向け中LK）と投げ技（LP+LKorRP+RK）の二択を仕掛けることも可能。この技で相手の立ちガードを誘い、前ダッシュから強力な投げ技であるシャイニングケンカキックやジャイアントスイングを狙うのが強力。発生の速いスマッシュフックで攻めてみるのもありだ。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
スペースローリングエルボー	LK+RKRP	中・中	リーチの長い中段攻撃。連続ヒットし、隙も小さい
ブラックスマッシュ	⇨☆⇩⬂RP	上	リーチの長い浮かせ技。横移動をとらえやすい
シャイニングケンカキック	⇨⇨⇨RP+RK	投げ	発生が速く、大ダメージを与えられる投げ技
ジャイアントスイング	⇨⇦⬃⇩⬂⇨LP	投げ	発生が速く、大ダメージを与えられる投げ技
スマッシュフック	⬂RP	中	横移動に強い中段攻撃

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬀RK→（右横移動）→⬂LP→LP+RPRP→⇩RP→（ダッシュ）→LK+RK→背向け中にLP+RK	53+30	☆
⬀RK→⬂LK→⬂LP→⬂RP→（ダッシュ）→⬂LP→空中の相手に⇨⇦⬃⇩⬂⇨LP	66	☆☆
⬀RK→（右横移動）→⬂LP→LP+RPRP→⇩RP→空中の相手に⇨⇨⇨RP+RK	70	☆☆
⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂☆RK→⇩RP→（ダッシュ）→⬂LP→空中の相手に⇨⇦⬃⇩⬂⇨LP	80	☆☆☆
⇨☆⇩⬂RK→⇨☆⇩⬂☆RK→⇩RP→⬂LK→空中の相手に⇨⇦⬃⇩⬂⇨LP	75	☆☆☆
⇦LP（カウンターヒット）→（右横移動）→⇩RP→⇧☆→⬂LK→空中の相手に⇨⇦⬃⇩⬂⇨LP	55	☆☆
⇦LP（カウンターヒット）→（右横移動）→LK+RK（左右入れ替わる）→RP→⇩RP→⬂LP→空中の相手に⇨⇦⬃⇩⬂⇨LP	64	☆☆☆
⇦LP+RP（カウンターヒット）→⇨☆⇩⬂RP→コンボへ	25+α	☆☆☆
⇨⇨☆RP（カウンターヒット）→LK+RK→相手に背を向けて⇩LP→⇧☆→⇩RP→⬂LP→空中の相手に⇨☆⇦⬃⇩⬂⇨LP	72	☆☆☆
⬀LP（カウンターヒット）→（右横移動）→⬂LP→LP+RPRP→⇩RP→⬂LK→⇨LP+RK	86	☆
下段さばき→（右横移動）→⬂LP→⬂LP→LP+RPRP→⇨LP+RK	40	☆
⇨RPLP（壁やられ強）→⬂RP→⬂LP→⬂RK→⇨LP+RK	84	☆



ノーリスクの風神拳を振り回せ！

三島 一八

格闘スタイル
三島流喧嘩空手

風神拳はコマンドの最後の⬂とRPを正確に同時押しすると性能が大幅に上昇し、ガードされても有利になる技に変化する（コマンドの入力に成功した場合は拳に雷をまとう）。この技を主力にしたうえで、忌怨拳や鬼蹴り（⇨LK）なども混ぜ、相手がガードを固めたところに左踵落としと奈落払いの強烈な二択を迫るのが基本となる。ダブルアッパーは相手の下段攻撃をガードしたときや、上段攻撃を読んでしゃがんでかわしたときなどの反撃として使える。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
風神拳	⇨☆⇩⬂RP	上	上段の浮かせ技。⬂とRPを同時に入力で性能アップ
忌怨拳	⬂RP	中	横移動に強い中段攻撃。カウンターヒットでコンボが決まる
左踵落とし	⇨⇨LK	中	リーチの長いコンボ始動技。ガードされても五分
奈落払い	⇨☆⇩⬂RKLP	下・中	ダウンを奪える強力な下段攻撃
ダブルアッパー	立ち途中にLPRP	中・中	発生の速いコンボ始動技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
立ち途中にLPRP→LKLPRK→⬃RP→⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP	75	☆☆
立ち途中にRP→（一瞬待つ）→⇨☆⇩⬂RP→⬂LK→⬂LPRP→⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP	81	☆☆☆
⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⬀LK→（ダッシュ）→LKLPRK→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	80	☆☆
⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂☆RK→⇨☆⇩⬂☆RK→⬃RP→（ダッシュ）→LKLP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	80	☆☆☆
⇨☆⇩⬂RP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⬃RP→⇨☆⇩⬂RP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	81	☆☆☆
⬂RP（カウンターヒット）→LP+RP→（(ダッシュ)→⇨☆⇩⬂RP）×3	89	☆☆☆
⬂RP（カウンターヒット）→⇨☆⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⬂LK→⬂LPRP→⇨☆⇩⬂RP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	104	☆☆☆
⇨➡RP→⇨⇨RP→⬃RP→（ダッシュ）→LKLPRK→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	78	☆☆
⇨➡LK→⇦RPRK→⇨☆⇩⬂☆RK→⬃RP→LKLP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	77	☆☆☆
起き上がり下段キック（カウンターヒット）→⇧☆⬃RK→⬂LPRP→LKLP→⬂RKRK	57	☆☆
下段さばき→LKLPRK→（ダッシュ）→⬂LKRPLP	40	☆☆☆
⇦LPRP（壁やられ強）→⇨➡LK→⇦LKLPRKLK	81	☆



どこからでも二択！　隙の大きさはリターンで補える

レイヴン

格闘スタイル
忍術

ホイールエッジはガードされても間合いが大きく離れるので、中距離からの牽制として使いやすい。この技を多用しつつ、リーチの長いフライングコープスとブラッディバズソーで二択を迫って大ダメージを奪おう。ただし、2つの技はどちらもガードされてしまうと反撃を受けるほど隙が大きいので、使いどころに注意。ほかにはしゃがんだ状態からしか出せないが、発生が速くコンボがつながるボディスラッシュとトルネードディザスターの二択も有効だ。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
フライングコープス	⇨➡LK	中	リーチが長いコンボ始動技
ブラッディバズソー	⇩⬂⇨RP	下	下段攻撃で、コンボ始動技
ホイールエッジ	⇩⬂⇨RK	中	技後に大きく後退するコンボ始動技
ボディスラッシュ	立ち途中にLP	中	リーチが長いコンボ始動技
トルネードディザスター	しゃがんだ状態で⬂LK+RK	下	コンボ始動技で、発生が速い

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇨➡LK→（左横移動）→⬃RP→相手に背を向けてLP→⇨➡LK→⇨LP→⇦LP→⇨➡LK→⇨➡RK	76	☆☆
⇩⬂⇨RK→背向け中にRPLP→⇨➡LK→⇨LP→⇦LP→⇨➡LK→⇨➡RK	66	☆☆
⇨LK+RK→⇦RKRK→⇧☆→⬃RPLP→⇨➡LK→⇨RPLK	67	☆☆
立ち途中にRP（カウンターヒット）→⬂RPLK→⇨➡LK→⇨LP→⇦LP→⇨➡LK→⇨RPLK	84	☆☆
立ち途中にLP→（左横移動）→⬃RP→相手に背を向けてLP→⇨➡LK→⇨LP→⇦LP→⇨➡LK→⇨➡RK	67	☆☆
立ち途中にLP→⇦LP→（左横移動）→⇨➡LK→⇨LP→⇨➡LK→⇨LP→⇨RPLK	72	☆☆
⇨RK→⇨➡RP	50	☆☆
⇩⬂⇨RP→（左横移動）→⇦RKRK→相手に背を向けてRPLP→⇨➡LK→⇨LP→⇨➡LK→⇨➡RK	56	☆☆
相手に背を向けて⇩LK（クリーンヒット）→⇨➡RK→⬃RPLP→⬉LPRP→⇨➡LK→⇨➡RK	69	☆
しゃがんだ状態で⬂LK+RK（カウンターヒット）→⇨➡RK→⇨LP→⬉LPRP→⇦LK	56	☆
下段さばき→（左横移動）→⬃RP→相手に背を向けてLP→⇨➡LK→⇨LP→⇨➡LK→⇨RPLK	45	☆☆
⇨➡RK（壁やられ強）→⬉LPRP→⇦RPRPLK	67	☆

特殊ステップからの共通アクション

特殊ステップは、仁（⇨☆⇩⬂）やポール（⇩⬂⇨）など、一部のキャラが持つ特殊な移動方法。ステップの入力はキャラごとに異なるが、ステップ中に⇨を入力するとダッシュ、⇦を入力するとガードに移行できる点は共通だ。特殊ステップ中は上段攻撃を避ける性質があり、そこから浮かせ技やキャラ固有の強力な技を繰り出せる。接近しつつ二択を仕掛けたり、相手の牽制技を誘ったりできるので、使いこなすと戦術の幅が広がる。



相手のガードを崩してから投げ技やコンボを狙う

クレイグ・マードック

格闘スタイル
バーリトゥード

アンガーラッシュボディは発生が速く、連続でヒットするため、近距離で有効な攻撃手段となる。2発目で止めればガードされても有利になるので、そこから中段攻撃や下段攻撃で攻めを継続しよう。相手のガードを崩したいときは中段攻撃のトールハンマー、下段攻撃のレッグシザースに加え、スピアタックルも使っていきたい。スピアタックルは投げ抜け（LP＋RP）のタイミングが難しく、相手の起き上がりに重ねるように使うとさらに効果的だ。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
アンガーラッシュ・ボディ	⬂LKLPP⇩RP	中・上・中	連続ヒットする3段攻撃
ニースリング	⬃LK	中	リーチの長いジャンプステータス技。ガードされても五分
トールハンマー	横移動中にLP＋RP	中	隙の小さい中段攻撃。ヒット後は追撃が確定
レッグシザース	⬀RK	下	技後にダウン状態になる下段攻撃。ヒット後は追撃可能
スピアタックル	LK＋RK後LP＋RP	投げ	立ち、しゃがみを問わずつかめる投げ技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂LP→RP⇩LP＋RP→⬂RKRP→（右横移動）→⇩LKLPLP	71	☆
⬂LP→RP→⬂RKRP→⬂LKLPRPLK＋RKLK＋RK→⇨➡LP＋RP	78	☆☆
⬂LK⬂LPRP→⬂LKLPRPLK＋RKLK＋RK→LP→⇨LP＋LK	76	☆☆
⇩⬂⇨LP→LK＋RK⬂→LP＋RP→⬂RKRP→⬂LKLPRPLK＋RKLK＋RK→⇨➡LP＋RP	94	☆☆☆
立ち途中にLK→LP→⬂RKRP→⬂LKLPRPLK＋RKLK＋RK→⇦LPRP	68	☆☆☆
⇦RP（カウンターヒット）→（ダッシュ）→LK＋RK⬂→LP＋RP→⬀LKRK	61	☆☆
⇨➡LP＋RP→⇨LKRP→⬂LKLPRPLK＋RKLK＋RK→LPRPLK＋RKLK＋RK→LPRPLK＋RKLK＋RK→⇦LPRP	85	☆☆☆
LP＋RP（カウンターヒット）→⬂LP→コンボへ	18	☆
横移動中にLP＋RP→⬀LP＋LKorRP＋RK→⬃LK→⬂RKRP→⬂LKLPRPLK＋RKLK＋RK→⇨➡LP＋RP	99	☆☆☆
⬃LK（カウンターヒット）→⬃LP＋RP→⬂RKRP→⬂LKLPRPLK＋RKLK＋RK→⇨➡LP＋RP	102	☆☆
下段さばき→⬂LKLPRPLK＋RKLK＋RK→⇨➡LK＋RK	49	☆☆
⇨➡RP（壁やられ強）→⇨RP⇩LP→⬂RPLP	65	☆



ダメージが全キャラ中最大のコンボを狙うべし

ジュリア・チャン

格闘スタイル
心意六合拳、八極拳を基本とした各種拳法

攻めの起点になるのが疾歩連肘。中段技の派生を警戒させつつ、1発止めから転身歩（RK＋LK）に移行して下段技の転身掃山（転身歩中RKLP＋RP）を狙おう。また転身歩からRKでカウンターを狙ったり、相手の横移動に対して強い浮かせ技の双起脚を出したりするのも有効。一度浮かせれば箭身迅肘を組み込んだ絶大なダメージのコンボが決められる。コンボ始動技を警戒してガードを固める相手には、投げ技のマッドアックスを決めるといい。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
疾歩連肘	⇩➘LPRP	中・中	2段攻撃で、1発目からLKorRKで転身へ派生
RK	RK	上	発生の速い蹴り。カウンターヒット時はコンボへ
双起脚	⬃RKLK	中・中	リーチの長いジャンプステータス技の浮かせ技
マッドアックス	⇩⬀⇦⇨RP	投げ	発生の速い投げ技。ダメージが大きい
箭身迅肘	⇨⇨⇨LP	上	リーチの長い上段技。空中の相手に当てると特殊やられに

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬃RKLK→RK→⇨⇨⇨LP→（ダッシュ）→【RKRP】LP	65	☆☆☆
⬃RKLK→⇩➘LPRK→LP→⇩➘LPRK→LP→⇩➘LPRK→LP＋RP→⇨⇨⇨LP→走り中にRK	93	☆☆
⬂RPLP→⇨⇨⇨LP→走って→⬂LK→⇨➡LP→⇩➘LPRK→LP＋RP→⇨⇨⇨LP→走り中にRK	102	☆☆☆
⇩⬂⇨RP→⇨⇨⇨LP→（ダッシュ）→⬂LK＋RK→⇨➡LP→⇩➘LPRK→LP＋RP→⇨⇨⇨LP→走り中にRK	99	☆☆☆
⇩⬂⇨RP→⇨⇨⇨LP→（ダッシュ）→⇨LKRK→⇨➡LP→⇨➡LP→⇩➘LPRK→LP＋RP→⇨⇨⇨LP→走り中にRK	96	☆☆☆
⇨⇨⇨LP→⇩LP＋RP	65	☆
LP＋RK→⇩➘LPRK→LP→⇩➘LPRP	58	☆☆☆
⇦RK→（ダッシュ）→⬂LK＋RK→⇩➘LPRP	52	☆☆☆
⇦LP＋RP→LK＋RK＋RP→⬃LK＋RK	55	☆
下段さばき→⇩➘LPRK→LP→⇩⬂LPRK→LP→⇨LP→⇨⇨⇨LP→走り中にRK	60	☆☆
しゃがみ中⬂RP（壁やられ強）→⇦LP→（左横移動）→LP→LP＋RPRK⇦⇨LP＋RP	68	☆
しゃがみ中⬂RP（壁やられ強）→立ち途中にRPRP（ホールド）→⇨➡LP→⇩LP＋RP	66	☆



中距離から強力な突進技で近づいてダメージを奪う

リリ

格闘スタイル
我流

中距離ではリーチの長いバックフリップ・スピニングエッジの1発止めと、ホライズンで二択を迫りつつ近づこう。近距離では横移動で相手の攻撃をかわしつつ、カプリコーンキックとアルトロデオで相手のガードを崩していくといい。大ダメージを狙いたい場合は、多少のリスクをともなうが、フリップミラー（⇦RK+LK）で相手に背を向け、中段攻撃のテンペストや下段攻撃のフラットトリップ（相手に背を向けて⇩RK+LK）などで攻めよう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
バックフリップ・スピニングエッジ	⬂LK＋RKLK＋RK	中・中・中	非常にリーチの長いコンボ始動技。技後は背向け状態
ホライズンスライド	しゃがんだ状態で⬂LK	下	リーチの長い下段攻撃。立ち状態から⇩⬂LKでも出せる
カプリコーンキック	⬃LK	中	ジャンプステータス技のコンボ始動技
アルトロデオ	⇨➡RK	下	ダメージの高い下段攻撃
テンペスト	背向け中にLP＋RP	中・中	コンボ始動技で、ガードされても隙が小さい

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→RK→⇩⬂☆RP→RP→⇩⬂☆RP→⇨LP＋RP→⬂LK＋RKLK＋RK	73	☆☆☆
⬃LK→⇦RPLP⬅→相手に背を向けてLPRP→⬂LK→⇨⇨LKLK＋RK	64	☆
立ち途中にRP⬅→大ジャンプRK→⬂RP⬅→相手に背を向けてLPRP→⬂LK→（ダッシュ）LKRPLK	81	☆
⬂LK＋RK→相手に背を向けて⇩LP→立ち途中にRP⬅→相手に背を向けてLPRP→⬂LK→⬂LK＋RKLK＋RK	72	☆
⬀RK→しゃがんだ状態で⬂LP→RP→⇩⬂☆RP⬅→相手に背を向けてLP→⬂LK→LKRPLK	81	☆
⇩LK＋RK→大ジャンプRK→⇩⬂☆RP⬅→相手に背を向けてLPRP→⬂LK→⇨⇨LKLK＋RK	86	☆☆
相手に背を向けてLP＋RP→⬀LP→立ち途中にRP⬅→相手に背を向けてLPRP→⬂LK→LKRPLK	89	☆
⬂LK＋RK→振り向いてRKLP→⇨LPRP→⇨LP＋RP→⬂LK＋RKLK＋RK	65	☆
⇩⬂LK（カウンターヒット）→⇩LPRP⬅→背向け中にLP→LKRPLK	62	☆
下段さばき→⬂LK＋RK→相手に背を向けて⇩LP→立ち途中にRP→LKRPLK	45	☆
下段さばき→（右横移動）→⇩⬂☆RP→LKRP→LKRPLK	49	☆☆☆
LP＋RP（壁やられ強）→⬂LK→⇨LK＋RKLK	76	☆



大ダメージを奪える投げ技と浮かせ技で二択を迫る

キング

格闘スタイル
プロレスリング

ジャイアントスイング、シャイニングウィザードといった強力な投げを積極的に狙い、投げをしゃがむ相手には下段投げ（⇩LP＋LKor⇩RP＋RK）や中段攻撃のジャンピングニーリフトをはじめとしたコンボ始動技を決めていく。手数の多い相手には、発生が速く、カウンターでコンボがつながるスプリントフックを狙い、横移動を多用する相手にはローリングソバットを使っていこう。なお、どちらの技もリーチが長めなので、中距離での牽制としても便利。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
ジャイアントスイング	⇨⇦⬀⇩⬂⇨LP	投げ	相手を後方に投げる。壁に当てればダメージアップ
シャイニングウィザード	⇨⇨⇨RP＋RK	投げ	発生の速い大ダメージの投げ技
ジャンピングニーリフト	⬃RK	中	ジャンプステータス技のコンボ始動技
スプリントフック	⇦LP	上	発生が速くリーチの長い上段攻撃。カウンターヒットでコンボへ
ローリングソバット	⇨RK	中	リーチの長いホーミングアタック

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬃RK→⇨LPRP→⇨RPRPRP→⇨RP＋LK	65	☆
⬃RK→（右横移動）→⇨RPRP→⇨LP→⇨RPRPRP→⇨RP＋LK	68	☆☆
⬃RK→RK→（ダッシュ）→LP→⇨RPRPRP→空中の相手に⇨⇨⇨RP＋RK	81	☆☆☆
しゃがんだ状態で⬂RP→（右横移動）→⬂RKLK→⇦RPLP＋RP→空中の⇨⇨⇨RP＋RK	83	☆☆
しゃがんだ状態で⬂RP→⬀RP→RPLP（2発目のみヒット）→⇨RPRP→空中の相手に⇨⇦⬀⇩⬂⇨LP→⇩LK＋RK	91	☆☆
しゃがんだ状態で⬂LP→立ち途中にRK→⬂RKLK→⇦LPRK	64	☆
しゃがんだ状態で⬂LP→⇩LP⇨→⇨LP→⇨RPRPRP→空中の相手に⇨⇨⇨RP＋RK	81	☆☆☆
⇨⇨☆LP＋RP（カウンターヒット）→⇦LPRP	36	☆
⬀LK（カウンターヒット）→⇧☆→⬂RKLK→⇨LP→空中の相手に⇨⇨⇨RP＋RK	70	☆☆
下段さばき→⇨LK→⬂RKLK→空中の相手に⇨⇦⬀⇩⬂⇨LP→⇩LK＋RK	58	☆
（壁際で）⇧LP＋RP➡→（壁やられ中）→壁やられ中の相手に⇨⇦⬀⇩⬂⇨LP	50	☆
LP＋RPLP（壁やられ強）→⬀RP→RPLP（2発目のみヒット）→⇩RP→立ち途中にRK	84	☆



ロシアンフックアサルトを攻撃の起点にして攻める

ドラグノフ

格闘スタイル
コマンドサンボ

ロシアンフックアサルトは、リーチが長い、発生が速い、ガードされても有利という高性能な技。中距離ではこの技を多用して、ヒット時は追撃（相手が受け身をとらなかった場合のみ）か起き攻め、カウンター時はコンボ、ガード時は攻めの継続と、ヒット状況で行動を使い分ける。近距離ではトスアップスラッシュやスイッチブレード・リッパーの連係が有効。相手が技を出してきそうな場面では、攻撃を避ける効果があるフレキシブルエルボーを狙おう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
ロシアンフックアサルト	⇨⇨⇨RP	中	リーチが長く、ガードされても有利な中段攻撃
ハンマーコック	⇩⬂⇨LP	上	リーチの長いコンボ始動技。隙が小さい
トスアップスラッシュ	⇦RKLK	中・上	連続ヒットする2段攻撃
スイッチブレード・リッパー	⬂LPRK	中・上	発生の速い2段攻撃
フレキシブルエルボー	⇩⬀⇦RP	中	コンボ始動技。相手の攻撃を避ける効果がある

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→RKLP→RKLK→⇩RKRK	56	☆
⬂RP→RKLP→RP→（ダッシュ）→LPLKRP→LKLPRP	70	☆☆
⬂RP→⇨RKRKLK→LP→⇨⇨RP→LKLPRP	70	☆☆
立ち途中にRP→⇨RPRK→LPLKRP→LKLPRP	73	☆☆
⇨⇨⇨RP（カウンターヒット）→⇩RP→立ち途中にRK→⇩RKLPLK	65	☆
⇨⇨⇨RP（カウンターヒット）→⇩⬂☆RK→LP→LPLKRP→LKLPRP	79	☆☆
⇨⇨RP（カウンターヒット）→⇩⬂LP＋RP	57	☆
⬀RPLPRP（カウンターヒット）→⇩⬂☆RK→LPLPLP→⇨⇨⇨RP→⇩RKRK	81	☆☆☆
⬀LK（クリーンヒット）→⇧☆→⇩RP→立ち途中にRK→⇩RKRK	54	☆☆
下段さばき→⇦RPLP→LP→⇨RKRKLK	38	☆
⬃LK（壁やられ強）→⇦LP＋RP→⇦RPLPLK	59	☆
⬃LK（壁やられ強）→（後ろダッシュ）→RKLK→LKLPRP	62	☆☆



隙の小さい技で相手の攻撃を誘い迎撃！

風間 飛鳥

格闘スタイル
風間流古武術

中距離では、リーチの長い霞蹴りや簾流し（立ち途中にRP+LP）を出して相手との距離を詰める。接近したら石蕗、圧剄をはじめとする隙の小さい中段攻撃で攻め、相手が反撃してきたところに回避性能の高い竜車蹴りや返し技の水鏡を合わせよう。霞掌打（横移動中RP）も軸をずらして攻撃するため要所で役に立つ。これらの技を警戒して相手が立ちガードを固めるようになったら、下段攻撃の真空刈脚（⬀RK）や各種投げ技でガードを崩そう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
霞蹴り	⇨RK	上	リーチの長いホーミングアタック。ガードされても有利
石蕗	⇦RKRP	中・中	隙の小さい2段攻撃
圧剄	LP＋RP	中	コンボ始動技。ガードされても反撃を受けない
竜車蹴り	⇦LK	中	コンボ始動技。相手の攻撃を避ける効果がある
水鏡	⇦LP＋LKor⇦LP＋RP	返し技	有効時間の長い返し技。ボタンホールドで時間が伸びる

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→RPLP→RPLPLP＋RP→立ち途中にLPRK	61	☆
⬂RP→RPLK→LP＋RK→RPLPLP＋RP→（ダッシュ）→⬀RKLK	64	☆☆
⬂RP→⇦RPLPLK→（ダッシュ）→⇦RKRP→（ダッシュ）→⇦RPLP＋RPRK	68	☆☆
⬂RP→⇦RPLPLK→（ダッシュ）→RPLPLP＋RP→立ち途中にLPRK	70	☆☆
⇦LKRKLK→⇩RP→（ダッシュ）→⬀RKLK	66	☆
⇦LKRK→⇨LP＋RK→RPLPLP＋RP→⇨LP＋RP	68	☆
LP＋RP→立ち途中にRK→RPLP→RPLPLP＋RP→立ち途中にLPRK	76	☆☆
しゃがんだ状態で⬂RP（カウンターヒット）→⇧☆→⬂RP→コンボへ	32＋α	☆☆
⇨RK→（ダッシュ）→LP＋RK→⇦RKRP→⇦RPLP＋RPRK	63	☆
（壁際に追い込まれてから）パンチ攻撃に対し、⇦LP＋LKorRP＋RK→⇩RP→⇦RPLP⇩RK	72	☆
（壁際で）LK＋RK→⇦RKRP→⇦RPLPRK	82	☆
下段さばき→⇦RPLPLK→⇨LP＋RP	36	☆

コンボ中にバウンドは2回しない!

コンボを組み立てる際、ヒット時にバウンドする技はそのあとに技がつなぎやすいため重宝する。しかし、一連のコンボの最中にバウンドする技を2回当てると、相手はバウンドせずにダウンしてしまう。そのため、バウンドする技をコンボに組み込む場合、使用は1回限りとなる。また、下段さばき成功時は、それ自体にバウンドの効果がある。つまり、下段さばきからコンボにつなぐ場合、バウンドする技は使えないので覚えておこう。



フェン・ウェイ

攻防一体の技で守りつつコンボでダメージを奪う

格闘スタイル 中国拳法

旋陣小擒打は隙が少ないため、中距離ではこの技で牽制しながら攻めよう。また、1発目のあとに⬅を入力しておくと、下がりながら虚歩へ移行できるため、相手の攻撃をかわしやすい（移行中は上・中段攻撃もガード可能）。大ダメージを狙いたい場合は、ガードされても反撃を受けない里合転腿を中距離から出していく。また、リーチの長い下段技の跌釵や、コンボ始動技でダッシュからスムーズに出せる連環腿も使えば、中距離で立ち回りやすくなる。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
旋陣小擒打	⬀LPRP	中・中	連続ヒットする2段攻撃。1発目から⬅で虚歩へ移行
里合転腿	⇨RK⬅	上	コンボ始動技。技後に反撃を受けにくい
跌釵	⬀LK	下	非常にリーチの長い下段攻撃
連環腿	⇨➡RKLK	中・中	コンボ始動技。1、2発目どちらが当たってもコンボへ
前掃腿	横移動中にRK	下	下段攻撃のコンボ始動技。多少の避け性能あり

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬃RK→⬂LP→⬂LP→⬀LP+RP→⬂LP→⬀LP+RPRP	61	☆
⬃RK→⬂LP→⬂LP→⇨RKLK→⇨➡RKLK→⇦LP+RP	67	☆
立ち途中にLK→⬂LP→⬂LP→LP→⇨RKLK→⇨➡LK→⬀LK	73	☆
立ち途中にRP→⇩⬂☆RK→⇩RKLP+RP	44	☆☆
⇨RK⬅→（振り向いて）→【RPLP】→⇨LKRK→⇩RKLP+RP	51	☆
横移動中にRK→⬂LP→LP→⇨RKLK→【RKLK】	55	☆
⇨LK+RK→RP→⇨RKLK→⇨LKRK→⇩RKLP+RP	63	☆
⇨LK+RK→⬂LP→⇨RKLK→⇨➡LK→⇩LK+RK	75	☆
⇦LK+RK→RP→⇩⬂⇨RP	51	☆
相手に背を向けて⇩LK（クリーンヒット）→⇨➡RP→⇩RKLP+RP	53	☆
下段さばき→⬂LP→LP→⇨LKRK→⇩RKLP+RP	36	☆
横移動中にLP+RP（壁やられ強）→⇨RKLK→⇦RPLKRKRP	74	☆



リン・シャオユウ

相手の技を鳳凰の構えで避けて反撃を決める

格闘スタイル 八卦掌、■掛拳をベースとした各種中国拳法

中距離ではガードされても反撃を受けず、カウンターでコンボを狙える里合腿を多用する。相手がガードを固めたら一気に接近して得意の近距離へ持ち込もう。近距離では中段攻撃の上歩掌拳や下段攻撃の掃腿が、発生が速くて使いやすい。ガード後に相手が反撃してくるようなら、鳳凰の構えで回避してすぐに派生の鳳凰連爪（鳳凰の構え中⬃LKLK）を決めてコンボを叩き込む。横移動を多用する相手には、ホーミングアタックの挑打連掌を使っていこう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
里合腿	⇨➡LK	中	リーチの長い中段攻撃
上歩掌拳	⬊LP	中	しゃがみステータスの中段攻撃。相手の横移動に強い
掃腿	横移動中にRK	下	リーチが長く、隙の小さい下段攻撃
挑打連掌	⬂【RPLP】	中・中	連続ヒットする中段攻撃でコンボ始動技。横移動に強い
鳳凰の構え	⇩LP+RP	構え	姿勢が低く回避性能の高い構え。さまざまな技へ派生

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂【RPLP】→⇨LP⇩RP→背向け中にRP→背向け中にRPRP→⇩LP+RP→⬃LKLK	62	☆
⬂【RPLP】→⇨LP⇩RP→背向け中にRP→背向け中にRPLP→⇨➡LP→（ダッシュ）→⇩LP+RP→RPLP	64	☆☆
⬂【RPLP】→⇨LKLP→背向け中にRPLP→⇨➡LP→⬃RK⇩→しゃがんだ状態でLK	71	☆
⇩LP+RP→⬃LKLK→（前進）→⇨LKLP→背向け中にRPLP→⇨➡LP→⇨➡RPLP	73	☆☆
⇩LP+RP→⬃LKLP→LPRP→背向け中にRPLP→⇨➡LP+RPLP+RP	61	☆
RK（カウンターヒット）→⇨➡LK→背向け中にRK	36	☆
立ち途中にRP（カウンターヒット）→ジャンプRK→⇨LKLP→RPRP→⇩☆→背向け中にLPRK	67	☆
横移動中にLK→⇦LK→背向け中にRP→背向け中にRPLP→⇨➡LP→⇨➡RPLP	69	☆
⇨⇨LK（カウンターヒット）→RK→コンボへ	21+α	☆
LP+RP→【RKLK】	52	☆
下段さばき→⇨LK→背向け中にRP→背向け中にRP→背向け中にRPLP→⇨⇨LP+RPLP+RP	40	☆
⬀LP（壁やられ強）→⇨➡LP⇩→⇦LK+RK→背向け中にRP→背向け中にRP→背向け中にRPRPLPLK+RK→RK	96	☆☆



ブライアン・フューリー

チョッピングエルボーで接近してラッシュをかける

格闘スタイル キックボクシング

中距離からはリーチの長いチョッピングエルボーで攻め込む。ガードされても有利なので、そこから発生の速いブラックアウトコンビネーションとスイーパーキックで攻めてダメージを奪っていこう。大ダメージを狙う場合は、キックオフ（⇩⬀⬅RK）やハチェットキック(⇩⬀⬅LK）を使うといい。コンボを決めて相手を壁際に追い込んだときは、ガード不能技の挑発を狙うのも効果的。すぐに発生の速い技を出せばつながるので、奇襲として有効な手段だ。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
チョッピングエルボー	⇦LP	中	リーチの長い中段攻撃。ガードされても有利
フライングヒール	⇧or⬃RK	中	ジャンプステータス技のコンボ始動技。隙が小さい
ブラックアウトコンビネーション	⬂RPLP	中・上	2段攻撃で連続ヒットする。発生が速く隙が小さい
スイーパーキック	⬀LK	下	隙の小さい下段攻撃
挑発	LP+LK+RK	ガード不能	ヒット後すぐに発生の速い技を出すと連続ヒットする

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇨⇦RP→⇨LP+RP→LP→⇦LP→⬃LK→⇩LKRP	65	☆
⇨⇦RP→（ダッシュ）→⇦LK⇨→⇧☆→⇨LP→⇦LKLP+RP→⇦LK⇨→RKLPRP	71	☆☆
⇦LP（カウンターヒット）→⇦RPLP→⇨LP→⇦LP→⬃LK→⇨LP→⇨➡RP	81	☆
RKLK（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⬀RP→⇨LP→（ダッシュ）→⇩LKRP	51	☆☆
⇩⬀⇦RK→⬀RP→RP→LP→LP→⬃LK→⇨⇨RP	70	☆☆
⇩RPLK（2発目カウンター）→立ち途中にLK→⬀RP→⇨LP→⇦LP→⬃LK→⇨LP→⇨➡RP	79	☆☆
⬃LK→⇨➡RP	37	☆☆
LP+LK+RK→⇨RPLPRK	50	☆☆
壁際でLK+RK→⇩LK+RKRP	46	☆
壁際で⇦RK→⇨⇦RP→RKLK→⇦LKLP+RP→⇨RPLPRK	97	☆
下段さばき→⇧LK→RP→（ダッシュ）→⇨LP→⇦LK⇨→RKLPRP	41	☆☆
⇨⇨RP（壁やられ強）→⇦LP→⇩LP+RP⇨→立ち途中にLKRK（2発目ディレイ）	81	☆☆



JACK-6

長いリーチで相手を寄せ付けずに中距離をキープする

格闘スタイル 力まかせ

ワイルドスイングとスレッジハマーは非常にリーチが長く、ガードされても反撃を受けないので、中距離から積極的に出していける。相手が立ちガードを固めたら、そこにリーチの長い下段攻撃のメガトンスイープやパルスナックルを当てて体力を奪っていこう。中距離での高性能な技に恵まれているJACK-6だが、スピードの速い技が少なく、近距離で立ち回るのは苦手。相手が近づいてくるなら、比較的発生の速いRPを出して前進を阻止してから攻めよう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
ワイルドスイング	しゃがんだ状態で⬂LPRPLP	中・中・中・上	リーチが長く、4発連続ヒットするコンボ始動技
スレッジハマー	⇨➡LP	中	リーチの長い中段攻撃。ヒット時は追撃が可能
メガトンスイープ	⇦⬀⇩⬂LP	下	リーチの長い下段攻撃。ダウンを奪えるが、隙は大きい
パルスナックル	しゃがんだ状態で⬀LPLPLPRP	下・下・下・中	1発止めならガードされても反撃を受けない
サイクロンハンマー	LP+RPLP+RP	中・中・中	1、2発目は横移動に強い中段攻撃

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→⇨LPRP→⇦RKRK→⇦LKRPRP	63	☆
⬂RP→RK→⇨➡LP→（ダッシュ）→⇨RK→⇦LKRPRP	73	☆☆
⇨➡RP→⇧LP+RP→⇧LP+RP→⇦RKRK→（しゃがんで）→立ち途中にLP+RPLP+RPLP+RP	98	☆☆
立ち途中にLP→⇨RK→⇨➡LP→（ダッシュ）→⇨RK→⇦LKRPRP	82	☆☆
しゃがんだ状態で⬂LPRPLP→⇦LKRP→⇨➡LP→（ダッシュ）→⇨RK→⬂LK+RK	94	☆☆
⇩LP+RP→（ダッシュ）→⇧LP+RP→RP→（ダッシュ）→⇦RKRK→立ち途中にLP+RPLP+RPLP+RP	105	☆☆
しゃがんだ状態で⇨LPRP⬂LP（カウンターヒット）→大ジャンプRK→⇨➡LP→（ダッシュ）→⇨RK→⇦LKRPRP	108	☆☆
⬀RP+LK→⬂LK+RK	61	☆☆
立ち途中にLP+RP→⇩LP⇨→⇦LKRP→⇨➡LP→⇦LKRPRP	65	☆
下段さばき→⇨RK→⇨LPRP→⇦LKRPRP	52	☆
（壁ヒット後のダウン状態に）⬃LK+RK→LPRPLPRP	43	☆☆
⇨LP+RP（壁やられ強）→⇦RKRK→⇨RK→⬂LK+RK	78	☆



吉光

中距離から吹雪と忍法卍妾を使い分けて攻める

格闘スタイル 卍流忍術進化型

吹雪はリーチが長く、ガードされても反撃を受けにくい。中距離ではこの技を起点にして攻めよう。対になる下段攻撃は、隙の小さい忍法卍妾を出していくのが有効。連続でヒットする2発止めから、中段攻撃の倒木蹴へ派生させたり、再度忍法卍妾を出したりしてガードを揺さ振ろう。相手に攻められた場合は、発生の速い吉光ブレードと、回避性能のある隼を使い分けて対応する。相手が離れて手を出してこないようなら、夢想で体力を回復するのも手だ。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
吹雪	⇨➡RK	中	コンボ始動技。技後は背向け状態
忍法卍妾	⬋LKLKLKLKLKLK	下・下・下・下・下・下	隙の小さい下段攻撃。RKで中段の倒木蹴へ派生
吉光ブレード	LP+RK	中	発生が非常に速い
隼	⬃LK	中	ジャンプステータスの浮かせ技。上段攻撃を避けることも
無想	LK+RK	回復	体力を回復できる

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬃LK→⇨LP+RP（左右入れ替わる）→⇦RPLPLP+RP→⇨RP	62	☆
⬃LK→⇦LPLP→⇦LPLPLPLPLP→⇨LP+RP→⇦RPLP	63	☆
⬃LK→RP→⇨LP+RP→⇦RPLPLP+RP→⇨RP	64	☆
⬃LK→⇦LPLP→⇦LPLPLP→立ち途中にLKRP→⇦RPLP	66	☆☆☆
しゃがんだ状態で⬀⇦LP→⬂LP→LP→⇦LPLP→LPLP→⇦RPLP	57	☆☆
しゃがんだ状態で⬀⇦LP→（右横移動）→⬂LP→LP→⇦LPLPLP→⇨LP+RP→⇦RPLP	59	☆
【RKLK】→立ち途中にLKRP→⇦RPLPLP+RP→⇨RP	76	☆
⇦LP+RK→⇩LP+RP→（一瞬待つ）→LP+RP→⇩RPRP	50	☆☆
⇨LK+RK→RP	41	☆
⬃RK（壁やられ強）→⇨⇨LK+RK→⇦RPLP	62	☆
⬃RK（壁やられ強）→⬃RK→⬃LK+RK⇦LPRK	63	☆
下段さばき→⬂LP→⇨RP→⇦RPLPLP+RP→⇨RP	41	☆



クリスティ・モンテイロ／エディ・ゴルド

リーチの長い技で牽制して座りからの二択で攻める

格闘スタイル カポエイラ

中段攻撃のシャバ・ジラトリャと下段攻撃のバイシャ・トロッカは、どちらもリーチが長くガードされても隙が小さいので牽制に使える。大ダメージを奪いたいときは、アルマーダ・プラダからの派生技で中段攻撃のビリバ（LK）や、下段攻撃のバイシャアンボスシュタール（RK+LK）を狙おう。また、ダッシュで接近し、座りから出せる中段攻撃のトロッカ・エ・アタカール【LKRK】と、下段攻撃のトゥファオン【RKLK】で二択を迫るのも強力。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
シャバ・ジラトリャ	⬃RK	中	ジャンプステータス技。ガードされても隙が小さい
バイシャ・トロッカ	横移動中にRK	下・下	姿勢の低い下段攻撃。ガードされてもほとんど不利にならない
アルマーダ・プラダ	⬃LK	中	派生技での中下段攻撃をしかけられる
座り	⇩LK+RK	構え	派生技で二択を仕掛けられる
コトヴェラダ	⬂RP	中	上段攻撃を回避し、横移動に強い中段攻撃

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂LK+RK→⬂LPLP→LPRPRKRK	50	☆
⬂LK+RK→⬂LPLP→⬃LP+RP→⇦RKRKLK+RK	69	☆
⬂LK+RK→⬂LP→⇦LKLK（2発目ディレイ）→RPRK⬅→⇨☆→RPRK⇦→⇧RK	71	☆☆
⇩⬂⇨LK→⇩⬂⇨LK→⇦LKLK（2発目ディレイ）→RPRK⬅→⇨☆→RPRK⇦→⇧RK	72	☆☆
横移動中にLK+RK⇩→立ち途中にLPLK→RPRK→（ダッシュ）→⇩RPLK	55	☆
⬂RP→（ダッシュ）→⇩⬂⇨LK	31	☆☆
立ち途中にRP→⇩⬂⇨LK→⇦LKLK（2発目ディレイ）→RPRK→（ダッシュ）→⇩RPLK	62	☆
座り中【RKLK】→RP→⇧☆→⇦LKLK（2発目ディレイ）→RPRK→（ダッシュ）→⇩RPLK	62	☆☆
⬃LKLK+RK（2発目ヒット）→【LKRK】	38	☆
立ち途中にLPLK→RP→⬀RPLK	62	☆
下段さばき→⇩⬂⇨LK→⇦LKLK（2発目ディレイ）→RP⇨LK	42	☆
⬃RK（壁やられ強）→⬃LP+RP→⇦RKRKLK+RK	75	☆

ガード不能技を当てる!

絶大なダメージを誇るガード不能技だが、技の発生が非常に遅いため、普通に出しても相手につぶされたり、かわされたりする。そこで狙いどころとしては、相手を吹き飛ばしたあと、やや離れた位置から受け身をとった相手の起き上がりに重なるように出すと当てやすくなる。また、ブライアンの挑発や吉光の華厳（しゃがみ状態で⬊LP）は比較的発生が速いので、相手を壁際に追い詰めてから使えばヒットさせやすい。



フラミンゴからの止まらない連係でラッシュをかける

ファラン

格闘スタイル テコンドー

ファランは特定の技からフラミンゴへ移行できる。フラミンゴ中の技はガードされても有利な技が多いため攻めを継続しやすい。特に回転踵落としからライトサイドキック～ライトフラミンゴは、相手に割り込まれないので使いやすい。ライトフラミンゴに移行したあとは、下段攻撃のフラミンゴライトロー＆レフトハイでダメージを奪いつつ攻めを継続し、相手がしゃがみガードを意識するようになったら、中段攻撃のフラミンゴライトヒールを狙おう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
回転踵落とし～右構え	⇨➡LK	中	リーチの長い中段攻撃。ガードさせても有利になる
ライトサイドキック～ライトフラミンゴ	右構え中に⇘RK➡	中・構え	発生の速い中段攻撃。ガードさせても有利
フラミンゴライトロー＆レフトハイ	右足上げ中に⇩RKLK	下・上	1発目ヒット時2発目がしゃがめない。ガードさせても有利
フラミンゴライトヒール	右足上げ中に⇘RK	中	中段攻撃のコンボ始動技。ガードされても隙は小さい
レフトプラズマブレード	⇦LK	中	リーチの長いコンボ始動技。隙は大きい

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇘RP→RPLK→LK⇨→LP→（ダッシュ）→RPRK→RP→⇨⇨LK→⇨⇨LK→LK	68	☆☆
⇘RP→RKRK⇨RK→⇨➡LK→⇨➡LK→LK	73	☆☆
⇦LK→⇨RK→LK＋RK→LK⇨LKLP→RPRKRP→⇨➡LK→⇨➡LK→LK	78	☆☆
右構え中に⇦LK（カウンターヒット）→⇨☆⇘RK→LK＋RK→【LKRK】→（ダッシュ）→RPLK→LP→RPRK→RP→⇨➡LK→⇨➡LK→LK	130	☆☆☆
ライトフラミンゴ中に⇩LK→⇨➡LK＋RK→LK→RPLK→LP→RPRK→RP→⇨➡LK→⇨LK＋RK→【LKRK】⇦RK	67	☆☆
⇨☆⇘RK→⇨☆⇘RK→（ダッシュ）→LPRPLK→LP→⇨☆⇘RK	61	☆☆☆
⇨LP＋RP（カウンターヒット）→⇗RK⇨→RP→⇦RP→【LKRK】⇨→LK	63	☆
レフトフラミンゴ中にLKLK（カウンターヒット）→⇨【LK☆LK】	62	☆
立ち途中にLK→⇨LK＋RK→⇨LK	46	☆
右構え中に⇘RK➡（カウンターヒット）～LK	44	☆
下段さばき→⇨RK→RP→⇨LK→⇙LKRKLK	45	☆
（壁際で）右構え中⇨➡RKLK（ガード）→RP⇦RK（壁やられ強）→LK＋RK→⇦RP→【LKRK】→⇦LK	80	☆



レイ独自の構えを使いこなして攻める

レイ・ウーロン

格闘スタイル 五形拳を主軸とする各種拳法

中距離では、リーチの長いコンボ始動技の昇竜脚を狙っていく。脚の先端をガードさせるように出し、⬅を入力して背向けへ移行すれば間合いが離れるので反撃を受けにくい。近距離では、龍声中段脚1～5発目から五形拳の構えに移行して攻めよう。構えで使いやすいのは、中段攻撃と下段攻撃の二択が強力な豹の構えと虎の構え。五形拳の構え以外の技では、中段攻撃で浮かせ技の⇙RKと下段攻撃でコンボ始動技の後掃燕舞による二択が有効だ。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
昇流脚	⇨➡LK	中	リーチの長いコンボ始動技。横移動にも強い
龍声中段脚	⇨☆LPRPLPRPRK	中・中・中・中・中	中段の5段攻撃。構えに移行できる
五形拳　豹の構え	特定の技から	構え	派生技の豹手（RP）と豹双爪（[LPRP]）での二択が強力
五形拳　虎の構え	特定の技から	構え	派生技の西虎爪（LP）と虎掃腿（RK）での二択が強力
後掃燕舞1発止め～酔歩	⇗RK➡	下	リーチの長い下段攻撃。クリーンヒット時はコンボへ

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇘RP→⇨RP→RP→RP→⇨➡RP→⇨➡LKRK	55	☆
⇘RP→⇨LKLP→⇨RP→⇨➡RP→⇨➡LKRK	62	☆
虎の構え中にRK→⇙LP→⇨RP→⇨RP→⇨➡RP→⇨⇨LKRK	58	☆
⇗RK➡～⇩LKRP→⇨➡LKRK	47	☆
しゃがんだ状態の相手に⇨☆LP→⇦☆→RPLP	37	☆☆
起き上がり下段キック（カウンターヒット）→しゃがんだ状態で⇘RPLPRK→RP→⇨➡LKRK	59	☆
相手足側仰向けダウン中にLK→⇘LP＋RP→⇨⇨LKRK	46	☆
背向け中に⇩LP（カウンターヒット）→振り向いて→立ち途中にRP→⇨LP→⇨RP→⇨⇨RP→⇨➡LKRK	56	☆☆
背向け中に⇩RK⇩→（右横移動）→RP→⇨RP→⇨RP→⇨➡RP→⇨➡LKRK	61	☆☆
（壁際で）酔歩中にLP＋LKorRP＋RK→立ち途中にLK	58	☆
下段さばき→⇨LKLP→⇨RP→⇨➡LKRK	38	☆
背向け中にRP（壁やられ強）→⇨➡RP→⇘LP＋RP→立ち途中にLK	73	☆



返し技を意識させて相手に攻撃のターンを渡すな

マーシャル・ロウ

格闘スタイル マーシャル・アーツ

中距離ではリーチの長いドラゴンラッシュの1発止めで距離を詰める。1発止めはガードされるとやや不利な状況になるが、事前に3発目まで出し切るなどしておけば、相手は手を出しにくい。近距離では発生の速いワンツーニーを使い、ガードされたあとは上・中段捌きで相手の技を返そう。また、下段攻撃のスライディングでしゃがみガードを意識させてから、中段攻撃でダメージの大きいドラゴンスラッシュ（⇨⇨⇨LK）を狙っていくのも効果的だ。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
ドラゴンラッシュ	⇦RPLKRK	中・下・中	リーチの長い3段攻撃。ガードされても反撃は受けない
スライディング	しゃがんだ状態で⇘⇩⬊LK	下	リーチの非常に長い下段攻撃。技後はダウンする
ワンツーニー	LPRPLK	上・上・中	技のつなぎが速い3段攻撃
上・中段さばき	⇦LP＋LKor⇦RP＋RK	返し技	さばき成功後⇦⇨でチャージドラゴンへ移行
フラッシュナックル	立ち途中にLPRP	中・上	発生の速い攻撃。連続ヒットするうえに追撃が可能

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇘RP→LK＋RK→⇨RPRPRP→⇙RKLK	55	☆
⇘RP→⇨RK⇧LK→（ダッシュ）→⇦RP→⇦RPRP→⇨➡RPLPLK	65	☆☆
⇘RP→⇨RK⇧LK→（ダッシュ）→RP→⇦RPRP→（ダッシュ）RKLK⇦⇨～☆⇨～LK	68	☆☆☆
⇘RP→⇨RK⇧LK→（ダッシュ）→⇨RKLK⇦⇨～☆⇨RP→（ダッシュ）→⇨RKLK⇦⇨～⇨☆LK	78	☆☆☆
⇦RPLKRK（3発目ヒット）→LK＋RK→RP⇨RPRP→⇨⇨RPLPLK	65	☆
⇙RK→立ち途中にRK→⇦RPLKRK⇦⇨～☆⇨LK	64	☆☆
上・中段さばき（相手の攻撃に合わせて⇦LP＋LKor⇦RP＋RK）成功→⇦⇨～RP→⇗RK	24＋21	☆☆
立ち途中にLPRP→（ダッシュ）→⇗RK	57	☆
フェイクステップ成功後にRK→⇗RK	18＋21	☆
起き上がり下段キック（カウンターヒット）→⇧☆→⇗LK→⇩LK＋RKLK	35	☆
下段さばき→（右横移動）→⇨RK⇧LK→⇨RP→（ダッシュ）→RKLK⇦⇨～☆⇨～LK	48	☆☆☆
LK＋RK（壁やられ強）→⇨LP＋RP→⇧☆→⇨RKLK⇦⇨～☆⇨LK	87	☆☆



カウンターを狙ってコンボで大ダメージを奪う

リー・チャオラン

格闘スタイル マーシャル・アーツ

中距離ではリーチが長く、隙の小さいシルバーヒールで牽制しよう。派生で2発目まで出せるビューティフルスパンクも混ぜていけば、空振りの隙を狙われにくくなる。ダメージを奪うなら中段技で浮かせ技のインバーテッドアクセルを出したり、ダッシュから発生の速い下段攻撃のシルバーローを狙ったりしよう。シルバーローヒット後は有利な状況なので、発生の速い下段技のシープスライサー（ヒットマンスタイル中RK）などを出して攻めるといい。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
シルバーヒール	⇦RK	中	リーチの長い中段攻撃。カウンターヒット時はコンボへ
インバーテッドアクセル	⇨☆LKRK	中・中	リーチの長いコンボ始動技
シルバーロー	⇩LK	下	発生の速い下段攻撃。RK追加入力でヒットマンスタイルへ
ビューティフルスパンク	⇨RKLK	上・中	つなぎの速い技。2発目カウンターヒット時はコンボへ
マシンガンキック	RKRKRK	上・上・上	発生が速い。カウンターヒット時はコンボへ

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇙RK→RK⇧LK→⇦RP⇨☆→⇦RP⇨☆→⇨RKLK→⇘LKRPLK	76	☆☆
⇨☆⇦☆RK（カウンターヒット）→RK⇧LK→（ダッシュ）→⇨RKLK→⇦RP⇨☆→⇦RP⇨☆→⇦☆→RPLK	80	☆☆☆
LP＋RP（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⇘RK→⇨RKLK→⇦RP⇨☆→⇘LKLPLK	77	☆☆☆
立ち途中にRPLK→（ダッシュ）→⇨RKLK→⇘LKLPLK	74	☆☆☆
⇨⇨RK（カウンターヒット）→⇨⇨RK→RP→⇦LPLP⇨☆→RP→（ダッシュ）→⇨RKLK→⇘LKLPLK	90	☆☆☆
LK＋RK→RK→しゃがんだ状態で⇘⇩⇘LK	50	☆☆
⇘RP→RPLP→RPLPLP＋RP→立ち途中にRPLK	53	☆
⇩LKRK（カウンターヒット）→ヒットマンスタイル中にRK	47	☆
⇩⇗RK→（右横移動）→大ジャンプRK→⇦LPLP⇨☆→RP→⇦LPLP⇨☆→⇨RKLK→（ダッシュ）→⇦RK→⇩LK	76＋14	☆☆
下段さばき→⇩RP→RP→⇦LPLP⇨→RP→⇦LPLP⇨→⇨RKLK	41	☆
⇦RPLP（壁やられ強）→⇨RKLK→⇘LKRPLK	85	☆
⇦RPLP（壁やられ強）→⇦RK→⇘LP→⇨RKLK→⇩LK	89	☆



コンボのダメージが大きく二択が強力！

ポール・フェニックス

格闘スタイル 柔道をベースとした総合格闘技

ダメージの大きい技が多く、ヒット時のリターンを考えると、多少の反撃を受けてでも強引に攻めたほうが戦いやすい。三宝龍はその典型的な技の1つで、リーチが長くヒット後にコンボが決まるため、中距離から積極的に狙っていきたい。獅子吼、飄疾はガードされても隙の小さい中段攻撃。接近戦で反撃を受けたくないときに使っていくといい。上記の強力な中段攻撃で相手の立ちガードを誘い、ダッシュから強力な下段攻撃の竜王霹靂掌を狙おう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
崩拳	⇩⇘⇨RP	中	攻撃力の高い中段攻撃
三宝龍（上段）	⇨➡LKRKRK	中・中・上	コンボ始動技として使う場合は2発止めで
獅子吼	⇘LPLPRP	中・上・中	発生の速い3段攻撃。1、2発目は連続ヒット
飄疾	⇩⇗⇦RP	中	ダメージが大きく、反撃を受けない中段攻撃
竜王霹靂掌	⇩RKヒット時RPヒット時LPRP	下・中・中	大ダメージを奪える下段攻撃。コンボにも便利

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇘RP→⇨RP→⇨RP→⇦LPRP→⇨⇨RPヒット時LP	60	☆
⇘RP→⇩⇘⇨LP→⇨RP→（ダッシュ）→⇦LPRP→⇩RKヒット時RPヒット時LP＋RP	70	☆☆☆
⇙LKRK→⇦LPRP→⇩⇘⇨RP	66	☆
⇩⇘⇨LK＋RK→⇩⇘⇨RP→走り中RK	55＋17	☆☆
⇩⇘⇨LP＋RP→⇗RP→LP→（ダッシュ）⇘LP⇦→LP→⇩RKヒット時RPヒット時LP＋RP	77	☆☆☆
⇨➡RK→しゃがんだ状態でLP→LPRP→（ダッシュ）→⇦LPRP→⇩RKヒット時RPヒット時LP＋RP	69	☆☆
⇦LK→LKRP→LP→（ダッシュ）→⇦LPRP→⇩RKヒット時RPヒット時LP＋RP	77	☆☆
立ち途中にRP→⇗RP→LPRP→⇨LP＋RP→（ダッシュ）→⇘LP⬅～RP	66	☆☆
⇦RP（カウンターヒット）→⇗RP→⇦LPRP→⇩⇘⇨RP→⇨➡RK	97	☆☆
⇘RP→⇩⇘⇨LP→⇘LP⬅～LP→⇩RKヒット時RPヒット時LP＋RP	68	☆☆
下段さばき→LKRP→⇨LP→（ダッシュ）→⇩RKヒット時RPヒット時LP＋RP	43	☆☆
⇩⇘⇨RP（壁やられ強）→⇦LPRP→⇘LP⬅～RP	104	☆



クイックフックでカウンターヒットを狙う

スティーブ・フォックス

格闘スタイル ボクシング

クイックフック～フリッカー構えは発生が速く、隙も小さいためカウンター狙いに最適。中距離で振り回せば相手はしゃがみステータス技以外出せなくなるので、そこに中段攻撃のクレッシェントフックを合わせていこう。ラッシュをかけたいときは、ピーカブースタイルからの派生技が使いやすい。これらの技に中段攻撃のアーガススパート（⇘LPLPRPLP）の連係や投げ技のテン・カウント（LP＋RP）なども駆使して相手のガードを崩していこう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
クイックフック～フリッカー構え	⇦LP⬅	上・構え	隙が小さい上段攻撃。カウンターヒット時はコンボへ
クレッシェントフック	⇘RP	中	リーチの長いホーミングアタック
ストレート～ボディ～フリッカー構え	RPLP⬅	上・中・構え	連続ヒットする攻撃。2発目ガード時は有利な状況
ピーカブースタイル	⇨LK＋RK	構え	隙の小さい中段攻撃と下段攻撃の派生技が出せる
ダーティースマッシュ	⇗LKRP	下・上	連続ヒットしてダウンを奪える。リーチが短い

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇦LP⬅（カウンターヒット）～RP→（右横移動）→⇨RPLP→⇨RPLP⬅～LPLK＋RK～RP	69	☆
⇘RP（カウンターヒット）→⇨⇨RP→⇨RK～LP→⇘LP【RPLP】⬅～LPLK＋RK～RP	74	☆
⇙RP→⇘LP【RPLP】⬅～LP→⇨RPLP⬅→⇨RK～⇗→立ち途中にLPRP→⇘LP＋RP	76	☆☆
⇨RK～RP→⇨RK～⇨RP⇨RK～LP→（ダッシュ）→⇘LP【RPLP】⬅～⇨⇨RP→⇨RPLP⬅～⇨RK～LP	74	☆☆
⇦LPRPLP（3発目ヒット）→⇘LP【RPLP】→RP→⇨RPLP⬅→⇨RK～LP	66	☆
⇦RP（カウンターヒット）→⇩RPLPRP（2発目ディレイ）→⇨⇨RP→⇨RPLP⬅～RK～LP	65	☆☆
⇨➡RP～（一瞬待つ）⇨➡RP	52	☆
⇨LK＋RK～⇙RP→（右横移動）→⇦LP⬅～⇨RK～LP→LP⇦LP⇦LP⇨LP→（ダッシュ）→⇘LP＋RP	73	☆☆
⇦LP⬅（カウンターヒット）～⇨RK長押しLP→（ダッシュ）→⇘LP【RPLP】→⇨RPLP⬅～⇨RK～⇗→立ち途中にLPRP→⇘LP＋RP	84	☆☆
（壁際で）⇗LKRP→⇗LKRP	45	☆
下段さばき→（右横移動）→⇘LP【RPLP】⬅～LP→⇨RPLP⬅～LPLK＋RK～RP	44	☆☆
⇩⇘⇨LP⬅（壁やられ強）～⇦RK～LP→LK～LPLP→⇘LP＋RP	79	☆

返し技と捌き技の違い

ポールやニーナが持つ返し技は、相手の一部の上・中段攻撃を受け止めたあと、ダメージを与えるというもの。攻防一体の技だが、相手側は返し技返し（⇨LP＋LKor⇨RP＋RK）で反撃が可能。それに対し、ロウやスティーブが持つ捌き技は、対応する特定の攻撃を捌き、一定時間相手を行動不能にするというもの。なお、捌き成功時は専用のコンボ始動技を繰り出せるキャラも多く、相手に手痛い反撃を叩き込める。

豊富な連係を生かして早い攻めを展開する
ニーナ・ウィリアムズ
格闘スタイル 暗殺格闘術

中距離では判定の強いRKでカウンターを狙いながら立ち回り、相手に接近しよう。近づいたらガードされても隙の小さい中段攻撃のアッパーストレートやアイボリーカッターで牽制し、下段攻撃のヒールストロークでダメージを奪っていく。シェイクショット～スウェー（横移動中にLP⬅）はガードされても大きく有利になる中段攻撃なので、攻めのバリエーションに加えよう。相手が⇩LPなどで切り返してくるならスカルスプリッターを狙おう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
アッパーストレート	⬂LPRP	中・上	連続ヒットする連係。隙が小さい
アイボリーカッター	LP+RK	中・中	連続ヒットする中段攻撃。横移動に対して強い
ヒールストローク	⬃LK	下	ヒット時大幅に有利になる下段攻撃
リフトショット	横移動中にRP	中	発生の速い浮かせ技
スカルスプリッター	⬀LP	中	ジャンプステータスのコンボ始動技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→⬂LKRP→⬂LKRP→（ダッシュ）→LP+RK→⇩RPLK	62	☆
⬂RP→⬀RK→⬀LK→⇩RKLP→（ダッシュ）→LP+RK→（ダッシュ）→⬂LKRP→⇩⬂⇨LK+RK	69	☆☆
⬂RP→⬂LKRP⇩☆→LP⇦→⬀RK→（ダッシュ）→LP→LP+RK→（ダッシュ）→⇩⬂⇨☆LP→⇨➡LK	71	☆☆
⇩⬊RK→⇩⬊RK	26+22	☆
⇩⬂⇨LK+RK（カウンターヒット）→⇨➡LP+RP	21+26	☆
⬀LP→⬀LK→⇩RKLP→（ダッシュ）→⬂LKRP→（ダッシュ）→LP+RK→（ダッシュ）→⇩⬂⇨☆LP→⇨➡LK	75	☆☆☆
⬀RPLP→左横移動中にLP⬅→⬀RK→LPRKLP	60	☆☆
⇩⬂⇨LP→⬀RPLP→右横移動中にLP➡→☆LP→⇩⬂⇨☆LP→⇩⬂⇨☆LP→⇩⬂⇨☆LP→⇨⇨LK	75	☆☆☆
横移動中にLP+RP→⇨⇨LP+RP	52	☆
横移動中にRK（カウンターヒット）→⬂LPRP→⬂LKRP→（ダッシュ）→LP+RK→（ダッシュ）→⇩⬂⇨☆LPLP+RP	64	☆
下段さばき→右横移動中にLP➡→☆LP→⇩⬂⇨☆LP×5→⇨➡LK	56	☆☆☆
横移動中にLP+RP（壁やられ強）→⬂LP→LP+RK→⬂LPRPLP+RP	74	☆

接近して見えない中・下段攻撃の二択を迫る
ロジャーJr.
格闘スタイル コマンドレスリング

テイルフレイルはリーチが長く、相手の横移動を抑制できるので牽制に使える。攻撃判定の強いロードローラーと合わせて中距離から接近手段として使っていこう。接近したら中段攻撃のエアーズロックと下段攻撃のテイルカッターで二択を仕掛けるといい。どちらも発生が速く、ヒット後にコンボがつながるので積極的に狙っていこう。ここで相手が手を出してくるなら、回避性能のあるアニマルスイープを出して、攻撃を避けつつカウンターを決める。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
テイルフレイル	⬂LK	中	非常にリーチの長いホーミングアタック
ロードローラー	⇦LP+RPLP+RP	中・中・中	リーチの長い突進技。ダウン中の相手をバウンドさせる
アニマルスイープ	横移動中にRK	下	リーチの長いコンボ始動技。姿勢が低く相手の技を避ける
エアーズロック	⇨RKLKRP	中・中	コンボ始動技として使う場合は2発止めで
テイルカッター	⬃LK	下	発生の速い下段攻撃。コンボ始動技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬀RK→⇩LP+RPLP+RPRP	51	☆
⬀RK→⇨RP→LPRP⇦LP+RP→LP+RP→立ち途中にRK→⇩LK+RK	60	☆
⬀RK→LP+RP→⇨RKLKRP→⇨☆⇩⬂LP	66	☆☆
⬃LK→⇦LP+RP→LP+RP→立ち途中にRK→⇩LK+RK	53	☆
⇨RKLK→⇨LP→⇨RKLKRP→⬃LP+RP	66	☆
立ち途中にLKLKホールド（カウンターヒット）→⬀LK+RK	43+25	☆
⬀LP+RP→⇦LP+RP→LP+RP→⇧☆→⬂LPRP→⇩LK+RK	83	☆☆
横移動中にRK→⬂RK→⇨RKLKRP→⬃LP+RP	61	☆
横移動中にRK→⬂RK→LPRP⇦LP+RP→LP+RP→立ち途中にRK→⇩LK+RK	62	☆
しゃがんだ状態で⬂RP→⇨RPLP→（ダッシュ）→⇨RKLKRP→⇨☆⇩⬂LP	80	☆☆☆
下段さばき→⬂RK→LP+RP→LPRP⇦LP+RP→⇨RP	40	☆
⇨➡RP（壁やられ強）→⬂LP+RP→⬃RKLKRKLKRK	67	☆

しゃがんだ状態から繰り出せる二択で勝負
アンナ・ウィリアムズ
格闘スタイル 暗殺格闘術

中距離ではリーチが長く、ガードされても反撃を受けないアガペイトアロー（⇩⬂⇨LP）が接近手段として使いやすい。近づいたら発生の速い中段攻撃のアッパーストレートと、下段攻撃のライトニングスクリューを軸にした二択で攻めよう。ヒットすれば攻めを継続できるのが利点だ。相手がガードしがちになったら、リフトショットとコールドブレードでガードを崩そう。どちらもヒット後はコンボにつながるので、大ダメージが期待できる。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
コウトリーレインボー	➡LKRKLK	中・中・中	リーチの長いコンボ始動技
アッパーストレート	⬂LPRP	中・上	発生が速い。LK、LK⬅、RKで3種類の派生技を出せる
ライトニングスクリュー	⬂RK	下	発生の速い下段攻撃。隙は大きいがヒット時は有利
リフトショット	立ち途中にRP	中	リーチの長い浮かせ技
コールドブレード	しゃがんだ状態で⬂RP	下	リーチの長いコンボ始動技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→⬀RK→⇩RKLP→⬃LP→⇨➡LKRKLK	63	☆
⬂RP→⬂LP→⬂LKRP⇩→LK→⬂LP→⇨➡LKRKLK	69	☆
⬂RP→⇩⬂⇨LP→⬃LP→（ダッシュ）→⬂LKRP⬂→LP→⇨RP+LK	72	☆☆
⬂RP→⇩⬂⇨LP→RP→⬂LKRP→⇧☆→LK→⇨LKRKLK	74	☆☆☆
しゃがんだ状態で⬂RP→しゃがんだ状態で⬂RKLP→⬃LP→⬂LP→⇨⇨LKRKLK	57	☆
⬃LK→立ち途中にRP→⇩RKLP→⇩RP→⇨➡LKRKLK	69	☆
⇨⇨LKRKLK⇦→⇩LKLK	39	☆
⇨⇨LKRKLK⇦（3発目ヒット）→RPLP	41	☆
⬀LPLKLK+RK（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⇩RKLP→⬃LP→⇨➡LKRKLK	83	☆☆
⇨⇨RP→⬃LK	25+21	☆
下段さばき→（右横移動）→⬂LKRP→⬂LKRP⬂→LKRP	41	☆☆
立ち途中にLKRP（壁やられ強）→⬃LP→⬂LPRP→⇨RP+LK	85	☆

リーチの長い浮かせ技を的確に決めていく
クマ／パンダ
格闘スタイル 平八流熊真拳／改

熊鬼神拳は一部のキャラ以外にはガードされても反撃を受けにくい。対になる下段攻撃のベアラリアットとともに中距離から狙っていこう。大ダメージを狙いたい場合は、中段攻撃の熊三宝龍と下段攻撃の熊奈落払いで二択を迫ろう。ガード時は反撃を受けるが、どちらもコンボ始動技なのでヒット時のリターンが大きい。発生の速い技でつぶそうとしてくる相手には、バックダッシュで距離をとって相手の攻撃を空振りさせ、その隙に熊武爪を決めていこう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
熊鬼神拳	⇨➡RP	中	リーチの長い中段攻撃。ガードされても反撃は届きにくい
ベアラリアット	⬃RP	下	リーチの長い下段攻撃。ガードされても隙は小さい
熊武爪	⬂RPLP	中・中	発生が速くとてつもなくリーチの長い浮かせ技
熊三宝龍	⬀LKRKLP+RP	中・中・中	隙の小さい浮かせ技。1発止めから空中コンボが決まる
熊奈落払い	⬃RK	下	コンボ始動の下段技

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬀RK→⇨RK→⬃LPRP→⇦RPLPLP+RP	64	☆
⬀LK→RP→（ダッシュ）→⬂LKRP→⇦RPLPLP+RP	63	☆☆
⇨➡RP→（右横移動）→⬀LP+RP→⬂LKRP→⇦RPLPLP+RP	85	☆☆
⬃RK→⇧☆→⇦RPLP→⬂RP→⬂RPLP	50	☆☆
⬂RPLP→⇨LP→⬃LPRP→⬂RPLP	64	☆
⇨LPLPLP（カウンターヒット）→⬂RP→⬂RP→⬂RPLP	55	☆
⬃LPRP（カウンターヒット）→（ダッシュ）→RK→（ダッシュ）→LP→（ダッシュ）→⬂RPLP	55	☆☆
LK+RK→LP+RP→（ダッシュ）→⬂LKRP→⇦RPLPLP+RP	76	☆☆
⇦⬃⇩⬂RPRP（2発目ヒット）→⬃LPRP→（ダッシュ）→⇦RPLPLP+RP	64	☆
⬂LKRP（カウンターヒット）→⇩LP+RP	80	☆
下段さばき→⇦RPLP→⬂RP→⬂RPLP	31	☆
⇦LP（壁やられ強）→⬃LPRP→⬀LKRKLP+RP	78	☆

攻守に活躍するフラミンゴを活用して攻める
ペク・トー・サン
格闘スタイル テコンドー

ペクは特定の技からフラミンゴムーブへ移行できるため、攻めを継続しやすい。構えの移行を阻止しようと発生の速い技を出してくる相手には、派生技を出し切ってカウンターを狙おう。構えに移行できる技のなかではアルバトロス（立ち途中にRKRKLKor⬂RKRKLK）と、ペクラッシュ3発目（⇩RKLKLK）が使いやすい。また、右横方向へ移動するフラミンゴで相手の技を避けたら、フラミンゴジョーシェイカーを当ててコンボで大ダメージを奪おう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
フラミンゴムーブ	特定の技から	構え	立ち状態とフラミンゴからの技が出せる
フラミンゴ	⇦LK	構え	避け性能がある点以外はフラミンゴムーブと同じ
フラミンゴジョーシェイカー	フラミンゴ中に⬀LK	中	リーチが長く、横移動に強いコンボ始動技
左踵落とし	⇨➡LK	中	リーチの長いコンボ始動技
サンドストーム	⬃LKLK	下・上	2段攻撃で連続ヒットする。➡or⬅でフラミンゴムーブへ

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→LK+RK（LKホールド）➡→☆RK（LKホールド）➡→RK⇨→LP+RPRK	52	☆☆
⬂RP→RK→LK+RK⇨→LPRPLK➡→⇦LK→⬂LKRK	62	☆
⬂RP→RK→LK+RK➡→⬃LKLK➡→⇨LPRP➡→⇦LK→（ダッシュ）→⬃LKLK➡→LP+RPRK	72	☆☆
⬂RP→（右横移動）→RKLKLK（LKホールド）⇨→RK（LKホールド）→RK➡→⇦LK→（ダッシュ）→⬃LK➡→LP+RPRK	74	☆☆☆
立ち途中にRPLP→RKLKLK➡（LKホールド）→RK（LKホールド）→RK→LP+RPRK	62	☆☆
⇨➡LK→⬃LKLK➡→⇨LPRPLK→⇨LPRPLK➡→⇦LK→⬂LKRK	73	☆☆
⇨➡LK→⬃LKLK➡→RKLKLK➡（LKホールド）→RK⇨→⇦LK→⬃LKLK➡→LP+RPRK	87	☆☆☆
LP+RPRK→⇨☆⇩⬂RK	44	☆
⇨☆⇩⬂RKRKRK（3発目カウンターヒット）→立ち途中にRKRKRK	44	☆
⬃RK→立ち途中にRK→（ダッシュ）→RKLKLK➡→⬃LKLK➡→⇨LPRP➡→LP+RPRK	65	☆☆☆
下段さばき→RKLKLK➡→⇨LPRPLK➡→⇨LPRPLK➡→⬂LK+RK	50	☆☆
⇨LK+RK→⇨RK→⇦LK→⇨LK→RKRK→⇩LK	81	☆☆

ダッキングからダメージ効率のいい二択を仕掛ける
ブルース・アーヴィン
格闘スタイル キックボクシング

中段攻撃のダッキングエルボーと下段攻撃のダッキングローは、どちらも隙が小さいため、この二択で相手のガードを崩してダメージを奪っていくのが基本となる。これにリーチが長いホーミングアタックのスライサーも合わせて使っていこう。ガードされても反撃を受けにくいが、いずれの技も発生がやや遅い点に注意。相手が発生の速い技でつぶしてくるようなら、リーチの長いティー・ソーク・カウを相手の攻撃に合わせてカウンターを狙おう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
ダッキングエルボー	⇨☆⇩⬂RP	中	非常にリーチが長い。コンボ始動技
ダッキングロー	⇨☆⇩⬂LK	下	リーチが長くダメージの高い下段攻撃。隙も小さい
スライサー	⇨➡LK	中	リーチの長いホーミングアタック。発生は遅め
ティー・ソーク・カウ	⇦RP	中	リーチの長い中段攻撃。ガードされても反撃を受けない
トライデントロー	⇩RK	下	発生が速くリーチの長い下段攻撃。隙は大きい

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→⇨LK→⇨LK→⬂RK→⇨LP→（前進）→⇨LKLP→⇦RP	68	☆
⬂RP→⇦LKRP→RPRK→⇨LP→（ダッシュ）→LKRP➡→LP→LKRP➡→RP	69	☆☆
⬂RP→⇨LK→⇨RKLKRK→⇨LP→（ダッシュ）→LKRP➡→LP→⇦RP	71	☆
⇨☆⇩⬂RP→⇨LK+RK→（ダッシュ）→⇦RKLK→⬂RK→⇨LP→LKRP➡→LP→LKRP➡→RP	85	☆☆
⇦⇨RK→⇦⇨RK→⇨RKLKRL→⇨LP→（ダッシュ）→LKRP➡→LP→LKRP➡→RP	96	☆☆
⇦RP（カウンターヒット）→⇩LKRK→LKRP➡→LP→⬂RK→⇨LP→⇩RPRKLK	85	☆
⇦RP→⇨☆⇩⬂LK	53	☆
立ち途中にRPLP→（ダッシュ）→⇩LKRK	54	☆☆
⇦LP+RP→⇨LK→LKRP⬂→LP→⬂RK→⇨LP→LKRP➡→LP→⇦RP	76	☆
壁際で⇦RP→⬃RPLPRK	54	☆
下段さばき→⇨LKLP→⇨LK→LKRP➡→LP→LKRP➡→LP→LKRP⬂→RP	49	☆
⇨RPRK（壁やられ強）→⇨LKLP→⬃RPLPRK（3発目ディレイ）	93	☆

投げコンボのコマンド入力のコツ

ニーナやキングが持つ投げコンボは、大ダメージを期待できるが、コマンドの入力が難しいのが問題。入力のコツとしては、RPRP+LPといった入力のときは、RPを押しっぱなしにしてそのままLPを入れること。ほかにもRP+LPRP+LP+RKの場合は、RP+LPを押したままにしてRKを追加で入力すると成功しやすい。投げコンボのコマンドで同じボタンを使う場合は、ボタンを押しっぱなしにして入力するクセをつけよう。



隙が小さい連係で攻めて投げ技からコンボを狙う

ワン・ジンレイ

格闘スタイル
心意六合拳

崩拳はリーチが長く、ガードされても間合いが離れるので中距離の牽制として役立つ。鷹雙展翅はディレイで中段攻撃の2発目を出すか、1発止めから下段攻撃の後掃落襲脚を出すかの二択を迫れる。打突凶把は2発止めの隙が小さく、ガードされても発生の速い龍珠連砲を出せばカウンターを狙いやすい。これらの隙の小さい攻撃で相手にガードを固めさせ、投げ技の残月（相手に接近して⬂⬂RP+RK）からコンボを決めて大ダメージを与えよう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
崩拳	⇩⬂⇨RP	中	リーチの長い中段攻撃
鷹雙展翅	⇩RPLP+RP	中・中	2発目カウンターヒット時にコンボが決まる
後掃落襲脚	しゃがんだ状態で⬂RKLK	下・中	連続ヒットする2段攻撃
打突凶把	⇦RPLPLP+RP	中・上・中	つなぎの速い技。2発目まで連続ヒット
龍珠連砲	LPLPRP	上・上・中	つなぎの速い技。1発目カウンターヒットで全段つながる

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬃RK→LP+RP→⇦RPLP→⇦RPLPLP+RP	66	☆
⬃RK→⇦RPLP→⇦RPLP→LP+RP→⇩⬂⇨RP	70	☆☆
⇨➡LP+RP→⇩LKRK→⇨LP+RP	52	☆
立ち途中にRPRPRP（3発目カウンターヒット）→⇩LP→⇨LP→（ダッシュ）→⬂LPLP→⇦RPLPLP+RP	59	☆☆☆
⬀LK（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⇨LP+RP	15+22	☆☆
⬂⬂RP+RK→⇦RPLPLP+RP	58	☆
⬃LK→RK→⇨➡RP→⇦RPLP→LP+RP→⇩⬂⇨RP	70	☆☆☆
相手の攻撃に合わせて⇦LP、成功後にLP→⇩RP→⬂LK	36+12	☆
横移動中にRK→⇧☆⇦RPLP→⇦RPLP→LP+RP→⇩⬂LPLP	61	☆☆
RK（カウンターヒット）→（ダッシュ）→⇨LP→⇨➡RP→⇨LP→LP+RP→⇩⬂⇨RP	70	☆☆
下段さばき→⇨➡RP→⇨LP→⇨➡RP→⇦RPLPLP+RP	45	☆☆
⇩⬂⇨RP→（壁やられ強）→LP+RP→⇦RPLP→⇩⬂⇨RP	92	☆☆☆



隙の小さい中・下段攻撃でダメージを奪う

巌竜

格闘スタイル
相撲

大鷲掴みは発生が速く、ダッシュからスムーズに出せるため相手に近づく際に便利。距離を詰めたらちゃんこスピンで相手の横移動を抑制し、コンボ始動技の突き上げアッパーを狙おう。対になる下段攻撃は、けたぐりや雷張り手を使うといい。けたぐりはヒット後に有利な状況になるので、このあとはロングレンジスロー（⇨LP+LKor⇨RP+RK）へつなげると強い。また、下段攻撃の雷張り手でダウンを奪ったら、ダッシュから再度雷張り手で追撃しよう。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
大鷲掴み	⇨➡LP+RP	上	コンボ始動技。発生が速く横移動に強い
ちゃんこスピン	⬃RP	中	ダウンを奪えるホーミングアタック。ヒット後は追撃が可能
突き上げ張り手	⬂RP	中	しゃがみ状態の相手も浮かせるアッパー
けたぐり	⬂LK	下	隙が小さく横移動に強い下段攻撃
雷張り手	⬂RP+LK	下	ダウンを奪える下段攻撃

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⬂RP→RPLP→RPLPRP→⇨LK+RK	63	☆
⬂RP→⇦RKLP→（ダッシュ）→⬂LPRKLP→⇨LP+RP	70	☆
⬂RPLPRPLPRPLP→RPLPRP→⇨LP+RP	61	☆
立ち途中にRP→LP→LP→LP→LP→LP→⬂LK	48	☆☆☆
立ち途中にRP→⬂RKLP→⇦RPLP→立ち途中にLP+RPLP+RP→⇦⬃⇩⬂RP	73	☆☆
しゃがんだ状態で⬂RP→（ダッシュ）→⇦RPLP→⇧☆→⇦RPLP→立ち途中にLP+RPLP+RP→⇨LP+RP	73	☆☆
LP（カウンターヒット）→⇦LP+RP	34	☆
⇦LP（カウンターヒット）→⇨➡RP	39+α	☆
⇦⇨RP→⬃LP+RP→背向け中にLP+RP	26+38	☆
⇨【RPLP】→LPRP	40	☆
下段さばき→⬂RKLP→RPLP→⇨LP+RP	39	☆
⇦LP+RP（壁やられ強）→（後ろダッシュ）→⇦RKLP→LP→⇦［LPRP］連打	77	☆☆



風神拳で動きを止めて中・下段攻撃の二択を迫る

デビル仁

格闘スタイル
不明

風神拳は発生の速い浮かせ技。中距離からは風神拳に加え、リーチの長い胴抜きで牽制し、相手が固まったところに下段攻撃の奈落堕としを出していこう。近距離では発生の速い閃光烈拳を軸に、中段攻撃の連携である鬼八門（⬂LPRP）や発生の速い下段攻撃の⇩RKなどを駆使して攻めるといいだろう。逆に相手に攻められたときは、迷わず輪廻を狙っていきたい。この技は回避性能が非常に高く、ヒット後はコンボにつながるので大ダメージを期待できる。

主力技

技	コマンド	判定	特徴
風神拳	⇨☆⇩⬂RP	上	浮かせ技。⬂とRPを同時に入力で性能アップ
胴抜き	⇨➡RP	中	リーチの長い中段攻撃
奈落堕とし	⇨☆⇩⬂RKRK	下・中	連続ヒットする2段攻撃。発生が速くダメージも大きい
閃光烈拳	LPLPRP	上・上・中	発生の速い技。3発目にディレイをかけても連続ヒット
輪廻	⇧RK	中	コンボ始動技。回避性能があり、⬆で飛空へ派生

主力コンボ

コマンド	ダメージ	難易度
⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP→⬂LP+RP→⇨☆⇩⬂RP→⇨☆⇩⬂RP	71	☆☆
⇨☆⇩⬂RP→⬃LP+RP→LP→LP→LP→⬂LPRP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂LP⬉	87	☆☆☆
立ち途中にRP→⇨➡LKLP⇨⇨→RP→⬂LP+RP→⇨➡LKLP⇨⇨→⇦LPRP	71	☆
立ち途中にRP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP→LP→LP→LP→⬂LPRP→⇨☆⇩⬂LP⬉	77	☆☆☆
⇦RK（カウンターヒット）→（右横移動）→⇨☆⇩⬂RKRK→⇦⇨RPLPRP	68	☆☆
⇧RK⬆→LK→（左横移動）→LP+RK→⇦⇨RPLPRP	66	☆
⇧RK⬆→LK→⇨☆⇩⬂RP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	74	☆☆
⇨☆⇩⬂RKRK（カウンターヒット）→⇦⇨RPLPRP	50	☆
横移動中にRP→（ダッシュ）⇧LP+RP→⇨☆⇩⬂RP→⬂LP+RP→⇨➡LKLP⇨⇨→RP→（ダッシュ）→⇨☆⇩⬂RP	91	☆☆☆
起き上がり下段キック（カウンターヒット）→⇧☆→⬀RP→立ち途中にRK→⬂LP+RP→⇨➡LKLP⇨⇨→RP→⇨☆⇩⬂RP	63	☆☆
下段さばき→⇨☆⇩⬂RP→LP→⇨➡LKLP⇨⇨→RP→⇨☆⇩⬂RP	42	☆☆☆
⇦RK（壁やられ強）→⬂LPRP→⇨☆⇩⬂LP⬉	66	☆



モーションや固有技でどのキャラか判断してから戦う

木人

格闘スタイル
木人拳

木人は固有技を持っておらず、ほかのキャラと同じ扱いになる特殊なキャラ。どのキャラになるかはランダムになっているため、ラウンド開始前のモーションで、どのキャラになっているかを判断する必要がある。下の写真を参考に、対応するキャラのモーションを覚えておこう。モーションが似ていて判断が難しい場合は、反撃を受けない技を出して確認しよう。



▶仁と一八もかなり似ているが、仁のほうが、わずかに体が前傾している。



◀ニーナとアンナはモーションがそっくり。違いのある⬂RPを出して判断。

木人モーション対応データ

モーションは全38種類。吉光なら木刀、ロジャーJr.なら尻尾が付け加えられるのでわかりやすい。





対CPU共通戦術

隙の小さな中段攻撃をメインに使って攻めるべし

アーケードモードやシナリオキャンペーンのアリーナに登場するCPUは、ステージの終盤になるとガードが的確になる。こちらの上段攻撃にはしゃがみで避け、下段攻撃にはしゃがみガードしてから反撃を決めてくることが多い。そのため、ガードされても反撃を受けにくい中段攻撃をメインにして戦おう。また、LPから素早く3RPを出せば、LPのガードorヒットに関係なく、3RPが当たりやすい傾向にある。3RPが決まればコンボがつながるので、一気に大ダメージを奪おう。

■CPUの動きのポイント

- ●発生の速い技でも的確にガードする
- ●上・下段攻撃への反応がいい
- ●投げ技に対して高確率で投げ抜けしてくる
- ●LPのあとの⬂RPがヒットしやすい
- ●ダウン後の行動は起き蹴りが多い



▲中段攻撃のなかでも、隙の小さいものを選ぶ。⬂RPや⬃RKはその代表的な技だ。



▲下段攻撃はガードされやすく、反撃を受けやすい。隙の大きさを考えて出そう。

デビル仁が使える雷紅昇波の使い道

デビル仁の雷紅昇波（⬃LP+RP）は、斜め上に向かってビームを放つ技。主にコンボに組み込む技だが、特定の相手に対しては絶大な効果を発揮する。まずはアーケードモードで出現するNANCY－MI847Jに対して。通常雷紅昇波は地上の敵には当たらないが、NANCY－MI847Jは例外なのだ。遠距離から連発すればそれだけで安全に勝利できる。次にアザゼル戦。アザゼルが上空にワープする瞬間に撃てば空中でヒットし、そのまま連続で当てられる。

シナリオキャンペーン編｜序盤の流れと役立つテクニックを解説!

シナリオキャンペーンで操作可能なキャラは、初期段階ではラースとアリサのみだが、プロローグをクリアすると、使用キャラを任意に1人だけ選択できる。それ以降は各エリアのボスを倒すたびに、ボスとして出現したキャラが選択可能になっていくのだ。



◀基本は各エリアをクリアすると、新たなエリアが選択できる。

■序盤のエリア進行

- 南部大森林（ボス：ブライアン）→ アリーナ（ボス：アザゼルなど）
- → サウスベイ・ストレージエリア（ボス：ミゲル）→ 第三コンテナターミナル（ボス：JACK-6）
- → クイーンズハーバー（ボス：リリ）→ 第七コンテナターミナル（ボス：ドラグノフ）→ 客家土楼（ボス：ワン）
- → 三島工業高等専門学校（ボス：シャオユウ&パンダ）
- → 総合格闘ジム・ビーストキングダム（ボス：キング&マードック）
- → ウェスト地区 13番街（ボス：ポール）

キャンペーン攻略1 対戦とは違う1対多数の立ち回りでは回転系の技や走り攻撃が有効

各エリア内では、一度に複数の敵を相手にすることが多い。そのため1人の敵にマトを絞って攻撃しようとしても、ほかの敵に妨害されてしまうことがしばしば。そこで役に立つのが、攻撃力の高い技や攻撃範囲の広い回転系の技だ。前者は素早く敵を倒せ、後者は付近の敵をまとめて攻撃できるので、敵に囲まれていても気にせずダメージを与えられる。また、投げで敵をつかんでいる間は攻撃を食らわないので、敵に囲まれた際に使うと便利だ（一部の敵は投げ不可）。なお、移動中に敵が現れた場合は、立ち止まってから技を出すよりも、そのままランニングクロスチョップ（走り中LP＋RP）を出したほうがいい。リーチが長く、複数の敵をまとめて攻撃できる。



▲回転系の技は、発生の速いものを選択。敵に妨害される前に周囲を一掃しよう。



▲リーチは短いものの、走りからは無敵タックル（3歩以上走って接触）を出すのもあり。

■シナリオキャンペーンで役立つ全キャラの主力技

キャラ	主力技	備考
ラース	RPLPRK	つなぎの速い連係攻撃。シェブロンスラッシュ（⇦LP）も使いやすい
アリサ	RK	回転系の蹴り技。多くの敵を巻き込めるがリーチが短め
レオ	⇙LK	見た目以上にリーチが長く、ダウンを奪える
ザフィーナ	⇨➡RK	リーチが長くダウンを奪える
ミゲル	⇩LP＋RP	リーチが長くダウンを奪える。フェイズブーツ（⇦RK）も有効
ボブ	⇦LK	リーチが長い。ファストブレイク（LPRPLP＋RP）も有効
仁	⇨➡RP	リーチが長くダウンを奪える技。正中線乱れ突き（LP＋RP）も有効
一八	⇙RKRKRKRK	回転系の蹴り技。多くの敵を攻撃できる
平八	⇩⇘⇨RP	リーチが長くダメージ大。無双鉄槌（⇘LPRP）も使いやすい
アーマーキング	⇨RPLP	ダメージの大きい連続技。トラースキック（⇦LK）も有効
レイヴン	⇨➡RK	リーチが長くダウンを奪える。フライングコープス（⇨➡LK）も有効
マードック	⇦LK	若干発生が遅め。ニースリング（⇙LK）も使いたい
リリ	⇩⇘⇨LPRP	威力の高い連続技。トライアングルスプレッド（LP＋RP）が有効
ドラグノフ	⇙RK	回転系の回し蹴り。多くの敵を攻撃できる
ジュリア	⇩LP＋RP	リーチが長くダウンを奪える
キング	⇦LK	リーチが長くダウンを奪える
飛鳥	⇨RK	リーチが長くダウンを奪える。水無月（⇘LK）も使いやすい
フェン	⇨RKLK	リーチが長い連係技。バウンド技でもあるので追撃しやすい
ブライアン	LP＋RPLP＋RP	回転系のパンチ攻撃。多くの敵を攻撃できる
吉光	⇨LP＋RP	ダウンを奪える中段攻撃。ダメージ大
シャオユウ	⇗LP	リーチが長くダウンを奪える
JACK-6	LP＋RP	回転して周囲の敵に攻撃できる
クリスティ／エディ	⇙RK	リーチが長くダウンを奪える
ファラン	【LKRK】	リーチが長くダウンを奪える
ロウ	LK＋RK	リーチが長くダウンを奪える
ポール	⇩⇘⇨RP	リーチが長くダウンを奪え、ダメージ大。双飛天脚（⇙LKRK）も有効
レイ	⇨➡LKRK	リーチの長い連係技。1、2発目ともにダウンを奪える
リー	⇨➡LK	リーチが長くダウンを奪える
スティーブ	⇘LP＋RP	かなりリーチが長い。ダウンを奪える
ニーナ	⇙LK	発生が速くダウンを奪える。リーチが短め
アンナ	⇘LPRPRK	つなぎの速い連係攻撃
ペク	LK＋RK	リーチが長くダウンを奪える
ロジャーJr.	⇨➡RP	リーチが長くダウンを奪える
クマ／パンダ	⇙LKRKLP＋RP	ダウンを奪える連係攻撃。ベアピッチャー（⇦LP）も使いやすい
ブルース	⇦RP	リーチが長くダウンを奪える
ワン	⇩⇘⇨RP	リーチが長くダウンを奪える。ダメージ大
巌竜	⇨LP＋RP	リーチが長くダウンを奪える
デビル仁	⇨➡RP	リーチが長くダウンを奪える

キャンペーン攻略2 箱を壊してアイテムを入手! 武器はボスまで温存しよう

エリア内に置かれている箱を壊したり、敵を倒したりすると、アイテムが出現することがある。アイテムのなかで特に役立つのがガトリング砲。攻撃力が高く、射程も長いので、ボス戦で非常に重宝する。ガトリング砲が出現したら、普段は使わずにボスまで温存しながら戦おう。また、ピンチのときは体力回復アイテムが役立つ。体力が少なくなったら、付近の箱を次々と破壊するか、弱い敵を倒して体力回復アイテムを探そう。



▲ガトリング砲装備時に敵と遭遇したら、いったんガトリング砲を地面に置いてほかの技で戦う。

■入手できる主なアイテム



タマゴ
体力を約20回復。最も回復量が少ない回復アイテム。



ファイトマネー
アイテム購入時に必要なファイトマネーを獲得できる。



火炎放射器
攻撃するとターゲットに対して放火。ダメージを与える。



ヒヨコ
体力を約50ほど回復。回復量が多く頼りになる。



アイテムボックス
エリアを出た後にカスタマイズアイテムを入手できる。



鉄パイプ
ボタンによって突き攻撃や、最大3発の連係が出せる。



ニワトリ
体力を約100ほど回復。最も回復量が多い回復アイテム。



レイジドリンク
一定時間レイジ状態になり、攻撃力が大幅にアップ。



ガトリング砲
攻撃するとターゲットに向かって連続で射撃を行う。

キャンペーン攻略3 エリアの地形を利用して壁やられやリングアウトを狙う

エリア内の壁に向かって敵を吹き飛ばすと、壁やられ強を使った壁コンボが狙える。体力の多いボスと戦う際に利用しよう。また、サウスベイ・ストレージエリアや第七コンテナターミナルなどでは、敵を海に叩き落せば一撃で倒せる。ただし、プレイヤーが落ちた場合も、一発で敗北になるので注意すること。

キャンペーン攻略4 アイテムを入手したらカスタマイズ! それぞれの効果を把握しよう

カスタマイズアイテムを装備すると、攻守の能力を高められる。その効果はさまざまだが、なかでも雷か氷の属性効果のあるものが便利。相手が一定確率で行動不能（ダウンはしない）になるので、追加でダメージを与えられる。また、新しいアイテムを集めたい場合は、ドロップ確率が上昇するアイテムを装備して難易度の低いステージに挑むといい。

■主なカスタマイズアイテムの特徴

攻撃力増加	敵を攻撃したときに与えるダメージが○%増加する。	体力回復	一定時間ごとに体力が回復。長丁場のエリアで役立つ。
防御力増加	受けるダメージを軽減。敵の攻撃が激しい場所で選ぼう。	属性攻撃	攻撃時に氷、雷、炎などの追加効果が一定確率で発生する。
体力増加	体力の最大値が増加。防御力増加とあわせて使えば効果的。	入手率	ファイトマネーやアイテムボックスの出現確率が上昇する。

キャンペーン攻略5 アリサが同行するエリアでは彼女をオトリにして安全に闘う

アリサが同行する場合、敵の出現時にやや後方に下がると、敵のターゲットがアリサに集中する。アリサに向かっている敵を側面や背後から攻撃すれば、安全にダメージを与えることが可能だ。ただし、この戦術を行うときはアリサの体力を常に確認して、体力が残り少なくなったら彼女に回復アイテムを拾わせること。アリサはプレイヤーキャラを追尾するので、回復アイテムの場所にうまく誘導しよう。

2種類の操作方法を使い分ける

シナリオキャンペーンでの方向キーor方向パッドの操作は、ロックした相手を軸に前後左右に移動する。敵に囲まれてしまったときに行きたい方向へ移動したいときは、左スティックで移動を行おう。行きたい方向へスムーズに移動できる。なおアーケードスティックを使用している場合、背後に敵がいるときなどはロックしている敵を変更してから移動するか、後方へ向かって大ジャンプRKを出して敵を飛び越えながら攻撃しよう。

キャンペーン攻略6 各エリアに出現する敵キャラの攻撃手段を覚えて対応しよう

各エリアで登場する敵は、プレイヤーキャラと同様の技を使ってくるものが多い。主にパンチやキックの単発攻撃がメインで、攻撃力もそれほど高くないので、多少のダメージは気にせず、回転系の技をメインに1体ずつ倒していこう。この際、ひんぱんにガードされるようなら投げを決めたい。また、出現時に回転して現れる敵や、上空から降ってくる敵など、奇襲しながら登場する敵もいる。これらの敵が出現したときは、横移動や走りで攻撃を避けてから反撃を決めよう。



▲敵は決まった場所に出現することが多く、各エリアで出現する敵の種類も決まっている。

■ステージに出現する主な敵



タフガイ
主にミゲルの技を繰り出す上半身裸の男。パンチやキックを単発で放ってくるだけなので、それほど脅威ではない。



拠点防衛用JACK
リーチが長く、攻撃力も高いロボット。強敵なので、リングアウトを狙うか、アリサをオトリにして背後から攻撃しよう。



ディフェンダー
ガードが固く、投げが通用しない。回転攻撃しながら出現することもある。体力が多いので、コンボを決めて倒そう。



革ジャン1
主にブルースの技を使ってくる。集団で出現するのが特徴。体力は少なめなので、回転系の技を出せば一掃できる。



シークレットサービス4（男性）
リーの技を使う。攻撃手段はパンチやキック程度だが、たまにバック転をする。リーチの長い技を使って倒していこう。



怪人（土蜘蛛）
吹き飛ばし効果のある中段攻撃を使う。リーチや技の出の速さは遅いが、エリアによってはリングアウトの危険性も。



量産型JACK TYPE-A
主にJACK-6の技を使ってくる。動きは鈍いが攻撃力は高め。中距離からリーチの長い技を出してダメージを与えよう。



シークレットサービス1（女性）
ニーナの技を使う黒服の女。たまに側転を使って攻撃を回避してくる。横に強い回転系の技を使って攻撃しよう。



グレイ
一定時間跳ね回ったあと、画面外へ逃亡する敵。攻撃してくることはなく、倒せばポイントとファイトマネーを入手できる。

キャンペーン攻略7 エリアのボスはシナリオキャンペーン専用の無敵技を使ってくる

エリアの最後には、各キャラクターがボスとして待ち受けている。ボスは体力が多く、使ってくる技も豊富。アリサをオトリにして背後から攻撃したり、ガトリング砲を利用したりして戦おう。また、ボスは専用の無敵技も多用してくる。これらの技はこちらの攻撃でつぶすことができないので、バックダッシュで安全な位置まで後退するなどして対処しよう。



▼使ってくる無敵技はキャラによって異なる。上段ガード不能技を出すものや、ガード可能な無敵技も存在する。

▲ボスの無敵技は食らうと大ダメージ。手足が光り輝くモーションを確認したら、すぐに回避すること！

アリーナ攻略 VSアザゼルの対処法

アリーナではCPUと1対1の対戦を行い、4戦目まで進むと、基本的に巨大ボスであるアザゼルが出現する。アザゼルは回避の難しいガード不能技や、隙の少ない技を遠距離から多用してくるのが特徴。アザゼルを倒せば、使用したキャラのエンディングムービーを見ることができる。

対処① 硬直中かカウンターを狙う

アザゼルは基本的にガード状態（上・中・下段攻撃すべてに対応）のため、こちらの攻撃をよせつけない。アザゼルにダメージを与えるには、攻撃後の硬直時間を狙うか、カウンターを狙うかしかないのだ。攻撃を当てるチャンスは少ないので、コンボ始動技やダメージの高い技をヒットさせて、1回の攻撃チャンスでなるべく大ダメージを与えよう。



▲アザゼルはガード時の硬直時間がまったくないため、ガード後に即座に反撃してくる。

対処② 間合いを詰めて戦うべし

アザゼルは遠距離からの攻撃が豊富で、こちらが遠く離れていても大ダメージを与える技を繰り出しくる。技をガードしても弾かれて間合いを離されてしまうので、離れているときは、むやみに正面から近づかず、横移動で攻撃を避けながら少しずつ接近。攻撃が届く間合いに入ったら技を出そう。

対処③ ビームか尻尾攻撃が狙いどころ



▲ビームをしゃがんで避ければ、その後は前ダッシュからコンボ始動技を決められる。

アザゼルの攻撃は基本的に隙が小さいものばかり。しかしビームと尻尾攻撃の2つは隙が大きく確実に反撃を決められる。ビームは上段ガード不能技だが、出始めにしゃがむモーションが見えるので、しゃがんでかわしてから反撃しよう。下段攻撃の尻尾攻撃は、アザゼルが体を回転させたらしゃがみガードし、ガード後に素早く攻撃を叩き込むといい。

対処④ 追撃できるのはバウンド時のみ

アザゼルはダウンすると、上空にワープして体当たりで反撃してくる。追撃するのは難しいので、ダウン時は無理に深追いしないこと。逆にバウンド時は、ワープするまでに大きな隙があるので、追撃を確実に決められる。このときはガード不能技を狙うのがオススメ。アザゼルは体が大きく、バウンド中にガード不能技がヒットしやすいのだ。



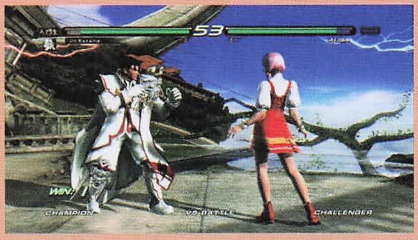
▲体が大きく、バウンド後にガード不能技を出せば高確率で当たる。コンボをバウンド技で締めて、ガード不能技で大ダメージを狙うのがいいだろう。

鉄拳6

■PS3／Xbox 360　■発売中（10月29日発売）　■¥8,379（税込）　■3D対戦格闘アクション
■バンダイナムコゲームス　■プレイ人数：1～2人／オンライン対応

大噴火コラム オンライン対戦を楽しむか？ まずシナリオキャンペーンか？

おしょう：さて、アクションゲーム特集の第1弾は、発売ホヤホヤの『鉄拳6』！　ちなみにおいらは1995年のPS版1作目以来のポール使いです。14年間、ほぼ崩拳だけでシリーズを渡り歩いてきました（笑）。
うどん（ライター）：同じくポール使いのうどんです。TGSの「『鉄拳6』プレス対抗ワールドトーナメント」では、電撃ゲームス代表として気合いを入れて出場したのに、最初に知り合いのノブさん（電撃PS代表&今回の攻略担当ライター）と当たり、ほぼ出番なしで消えたよ！
おしょう：まあ、そのノブさんが準優勝したからいいじゃん。しかし、このコラムを書いているときはまだ発売前だから体験できていないけど、この本が発売されている頃には、そんなアーケード版の猛者たちとも、オンライン対戦ができるんだよね。ゲーセンで対戦するのに気が引けていた人も、ぜひ家庭用版で参戦を！
うどん：ちなみにオンラインモードについて補足すると、段位やバトルポイントが変動する「RANKED MATCH」や、段位やバトルポイントが変動しない&対戦相手を検索できる「CUSTOM MATCH」、自分のリプレイデータのアップロードや他人のリプレイデータのダウンロード、ランキングや戦歴の閲覧などなど……かなり充実した内容です。
おしょう：オンラインモードの対戦時は、ロビーを使わなければ相手を検索後にすぐ対戦ができるし、ロビーを使えば最大4人で対戦（チャンピオンのプレイヤーに1人ずつ挑戦）ができます。後者の場合は自分の試合でないときに試合観戦もできるので、上級者のプレイをチェックするのに役立つかも。
うどん：オンラインだけに、ダウンロードなどによる新要素の追加などにも期待したいところですな！
おしょう：あと、オンライン対戦と並んで『鉄拳6』の目玉といえるのが、シナリオキャンペーンモード。これ、ステージを普通に進めるだけでも、けっこうな数の装備品アイテムが集まりますな。
うどん：装備品の特殊効果もイロイロあっておもしろいっス。通常の対戦では効果ナシなのが残念だけど。
おしょう：対戦で使えたら反則級なものもあるしね（笑）。まあ、オフラインならではの醍醐味ってことで。ちなみに、おいらのように家庭用版で『鉄拳』シリーズが発売されるたびに、全キャラで家庭用オリジナルのエンディングを見なければ気がすまない！　って人は、シナリオキャンペーンのアリーナをプレイしましょ～。アーケードモードでは家庭用オリジナルのエンディングは見られないので注意ですぞ！
うどん：でも全キャラでクリアするのはなかなかやり込みがいがあるかと。なんたって40キャラだから！
おしょう：もう技を把握するだけでも大変……。
うどん：そんなときのための今回の攻略記事じゃないですか。ぜひプラクティスモードなどでコンボを練習して実戦投入してくだされ！



▲最初から選択可能なEXコスチュームも、家庭用版ならではの魅力（PS3版＝Ⓐボタン、Xbox 360版＝Yボタン）。

戦友を募り戦場へ…

『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER(以下、MGS PW)体験版(未体験抑止版)』の入手方法から楽しみ方まで、すべて解き明かす!



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

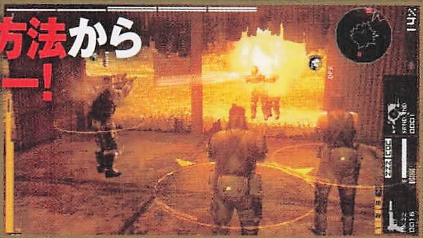
KEY WORD “潜友”との協力

協力プレイには、単独プレイでは味わえない要素を多数用意。「スネーク・イン」「コープ・イン」などのシステムや、協力しないと行けない場所も! もちろん戦略も広がるので、ともに潜入する“潜友”を募って戦場を突き進もう!!

大噴火アクションのココがマントル!

ゲームデータのダウンロード方法からミッション攻略まで完全フォロー!

東京ゲームショウ(以下、TGS)2009で配信され、世界中から注目を浴びた『MGS PW 未体験抑止版』。それと同様のものが、コナミ公式サイトで入手可能になった。そこで今回はプレイに必要な知識を残らず伝授!



『MGS PW未体験抑止版』のダウンロード方法

まずは準備するものやダウンロードの方法について解説。なお、ダウンロードはコナミの公式サイト(アドレスは以下を参照)で行える。

http://www.konami.jp/mgs_pw/jp/download/

準備するもの

①PSP本体とメモリースティックPROデュオ

ゲームデータを保存するため、メモリースティックPROデュオ(以下MSD)には200MB以上の空き容量が必要。ダウンロード前に、MSDの空き容量をチェックしておくこと。

②MSDにデータを保存するための機器

A:市販のUSBケーブル(Mini-Bタイプ)
B:市販のメモリースティックリーダー/ライター
C:パソコン(PC)のメモリースティックスロット

上記のいずれかを準備。AはPS3とコントローラの接続ケーブルで代用可。B、Cは使用機器のスロットサイズがメモリースティック専用の場合、別途MSDアダプターが必要。

③PSP本体のシステムソフトウェアを最新に

ゲームデータを起動するには、PSPのシステムソフトウェアVer.6.00以上が必要になる。システムソフトウェアのアップデートについてはPSPの公式サイトを参照してほしい。

④インターネットを利用可能なPC

ダウンロードはコナミ公式サイトから行う。データは1度PCにダウンロードし、それをMSDに移して起動するため、インターネット接続が可能なPCが不可欠だ。

ファイルのダウンロード

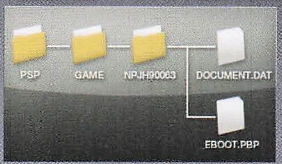
①ファイルをPC上にダウンロードで保存

『MGS PW 体験版(未体験抑止版)』のダウンロードページを開き、「ファイルをダウンロードする」をクリック。保存先を指定し、圧縮(ZIP)ファイルをPCにダウンロード。

②ダウンロードした圧縮ファイルを解凍

完了すると「PW.zip」という圧縮(ZIP)ファイルがPCに保存できるので、その圧縮(ZIP)ファイルを解凍する(※1)。解凍したファイルのフォルダ構成は下記のようになる。なお解凍方法によって「PSP」フォルダが作成されないことがある。作成されなかった場合は「PSP」フォルダを作成し、下記のフォルダ構成と同じになるようにフォルダを移動しよう。(※1:圧縮(ZIP)ファイルの解凍方法はOSによって異なるので、取扱説明書や各種OSのサポートサイトを参照)。

[解凍したファイルのフォルダ構成]

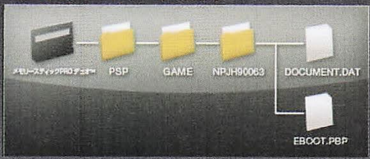


◀「PSP」のフォルダ内に「GAME」のフォルダ。そのなかに「NPJH90063」と並ぶようにする。なお、各フォルダやファイル名は変更しないこと!

③MSDにファイルをコピーする

フォルダ構成を確認したらMSDのデータ内に「PSP」フォルダをコピー。MSDのデータに「PSP」フォルダが存在する場合、「PSP」フォルダを上書きすることで「GAME」フォルダ内に「NPJH90063」フォルダが作成される。下記のフォルダ構成になっているか確認しよう。(※市販のUSBケーブル(mini-Bタイプ)でPCとPSP本体を直接した場合、PSP本体のホームメニューで「設定→USB接続」と選ぶことでPCの画面上でMSDの中身を確認できる)。

[MSD内のフォルダ構成]



◀やはりファイル名などは変更しないように。

④MSDをPSP本体にセットして起動

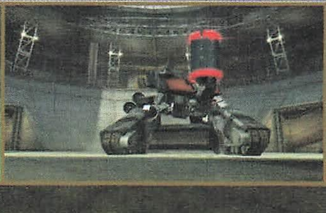
データをMSDにコピーしたらPSP本体のホームメニューで「ゲーム→メモリースティック→MGS PW未体験抑止版」を選んで◎ボタンを押す。ほかのゲームのUMDが入っていてUMDの自動起動が「入」に設定されているとUMDが起動する。「切」に設定するか、UMDを出してから選択しよう。



▲しっかりデータがコピーできていれば、メモリースティックからゲームが起動できる。

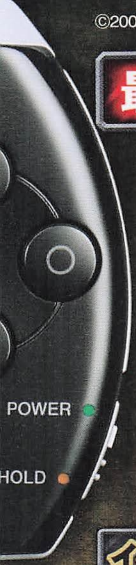












最新情報 製品版はアーティストデモが操作可能!

製品版の『MGS PW』ではデモシーンのなかに、プレイヤーが操作できる場面もあることが判明！　単純なデモシーンではなくインタラクティブ性も加わり、より進化していることがうかがえる。ここでは2つのシーンを紹介‼

イラストのズーム イラストの奥の奥までじっくり観察!

例として下のパス登場シーンでは、カメラのズームが可能。ズームすると、赤色のコートの奥、さらに服の奥まで見ることができる！　またアナログパッドの操作によってズームする場所も変えられる。







◀▲カメラをズームすると、通常では気づかないような部分が細部まで確認できるようになる。

イベントの変化 照準を操作して敵を撃て!

敵機と交戦するシーンでは、なんとプレイヤーが照準を動かし、敵機を攻撃することができる。もちろん単に撃てるだけではなく、ミサイルが外れたときと命中したときの2パターンのビジュアルが用意されていて、プレイヤーの操作によって結果が変化！　デモシーンだからといって油断しないようにしよう。



▲アナログパッドで照準を動かし、敵機に合わせてRボタンを押す。



▲発射すると発射シーンのカットが入り、ミサイルが敵機に向かって飛んで行く。

失敗



◀しっかり狙って発射しないと外れてしまう。落ち着いて狙え！

成功

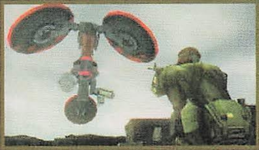


▲命中すれば敵機を撃墜できる。発射時、着弾時の効果音も臨場感たっぷりの仕上がりだ。

VOCALOID2

敵の兵器が叫ぶ!　歌う!!

敵の兵器には、VOCALOID2のシステムを採用したものが存在し、しゃべったり歌ったりしつつ攻撃してくる。しかも、音源の担当は菊池由美さん！　下記の公式サイトでは、そのサンプルヴォイスが聞けるので要チェック‼



◀敵の兵器はAIを搭載していて、相手に話しかけてくるらしい。戦意を喪失させる作戦なのか？

http://www.konami.jp/mgs_pw/jp/index.html

「コジブロ」には、さらなる情報が!

小島プロダクションの公式ウェブブログ「コジブロ」では、『MGS PW』の情報や日常の話題などを、小島秀夫監督＋コジブロのスタッフが公開中。㊙情報が載ることも!?



http://ameblo.jp/kp-blogcast/

Character&Story 現在判明している情報を再チェック!



伝説を築く最強の兵士

スネーク ―― BIGBOSS (CV:大塚明夫)

かつて全面核戦争の危機から世界を救った英雄であり、戦闘と潜入任務のエキスパート。スネークイーター作戦で特殊部隊の母と呼ばれたザ・ボスを倒し、その存在を超えたことから、偉大な兵士として“BIGBOSS”の称号を得る。

『MGS PW』のプロローグと現在公開されている登場人物をおさらいしておこう。TGS2009で公開された最新版のトレーラー（現在はコナミ公式サイトで閲覧可能）には、完全なる抑止力の実現、平和歩行計画、革命、そしてコスタリカに核が運び込まれている、といったキーワードが散りばめられていた。これらのことはスネークが率いる“国境なき軍隊”の戦いに、どんな影響を及ぼすのか？

ミラー (CV:杉田智和)



“国境なき軍隊”の実質的な運営を行う、スネークのよきパートナー。米軍占領下の日本でGHQの将校と日本人女性の間に生まれた。

パス (CV:水樹奈々)



ガルベスの教え子で、コスタリカ国連平和大学で平和憲法を学ぶ少女。国内で展開する謎の武装勢力に囚われていたが、脱出をはたす。

ガルベス (CV:大塚芳忠)



数十年にわたって平和を説いてきたというコスタリカ国連平和大学の教授。“国境なき軍隊”に謎の武装勢力の排除を要請する。

そのほかの登場人物

ヒューイ (CV:田中秀幸)



オタコンの父親ではないか、との憶測が飛び交う科学者風の男性。

コールドマン (CV:麦人)



CIAの上層部で世界を動かす人物？　スネークと敵対関係に…？

セシール (CV:小林ゆう)



最新のトレーラーでは下着姿で登場！　どんな展開でそんな姿に？

ストレンジラブ (CV:菊地由美)



赤いコートと黒いサングラスが特徴の美女。敵か味方かも不明。

チコ (CV:井上喜久子)



ミラーと似た服装の少年。“国境なき軍隊”に志願しに来たのか？

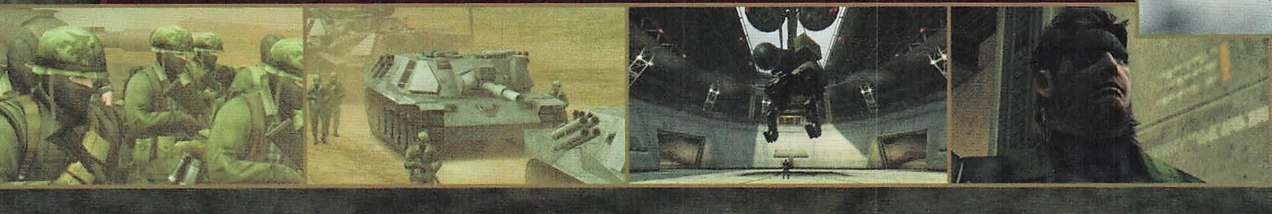
アマンダ (CV:朴璐美)



くわえタバコが似合う女兵士。チコの姉らしいが詳細は不明。

Prologue “国境なき軍隊”が動き始める!

1974年、南米のコロンビアで“国境なき軍隊”を組織していたスネークのもとに”軍なき国家”コスタリカからガルベスとパスが訪ねて来る。2人は各地で不審な動きを見せている謎の武装集団を排除してほしいと、スネークに依頼するのだが……。こうして新たなる物語が幕を上げる。





◀▲トレーラーでは新型兵器の姿を確認！

SYSTEM プレイするうえで必ず覚えておきたいポイントを4ページに凝縮して紹介!



基本操作 2種類の操作方法から選択可能!

本作には2種類の操作方法が用意されている。これらの操作方法は、プレイ前はもちろんプレイ中にもオプション画面で変更可能！　各タイプの操作方法は右の表のとおりで、攻撃方法やカメラ操作などがまったく異なるので要注意。それぞれ少し触れてみて、操作しやすいタイプを選択するのがベストだ。

2つの操作方法の特徴

シューター タイプ(シ)
- 『MGS4』やFPS系の操作
- Lボタンで構え、Rボタンで撃つ
- ◎⊗◬⊡ボタンでカメラ操作

アクション タイプ(ア)
- 『MPO』や『MGS3』系の操作
- Rボタンで構え、⊡ボタンで撃つ
- 方向キーでカメラ操作

操作方法

	操作方法	シュータータイプ	アクションタイプ
通常時	アナログパッド	移動	移動
	方向キー：上	状況に応じたアクション	カメラ操作
	方向キー：右	武器選択（◎、⊡ボタンとの併用）	
	方向キー：左	装備品選択（◎、⊡ボタンとの併用）	
	方向キー：下	しゃがみ、ホフク	
	Lボタン	武器構え	カメラリセット
	Rボタン	打撃攻撃、CQC	武器構え
	◬ボタン	カメラ操作	状況に応じたアクション
	⊡ボタン		打撃攻撃、CQC
	◎ボタン		武器＆装備品選択（L・Rボタン、方向キーとの併用）
	⊗ボタン		しゃがみ、ホフク
	SELECTボタン	AUTO AIM切替 or CO-OPS通信（※）	
	STARTボタン	メニュー表示	
構え中	アナログパッド	移動	移動（精密射撃中は照準操作）
	方向キー：上	リロード	照準操作（精密射撃中は左右でカメラ＆スコープ倍率切替、上下は未使用）
	方向キー：右	カメラ＆スコープ倍率切替	
	方向キー：左		
	方向キー：下	しゃがみ	
	Lボタン	武器構え	精密射撃
	Rボタン	武器攻撃	武器構え
	◬ボタン	照準操作	リロード
	⊡ボタン		武器攻撃
	◎ボタン		―（未使用）
	⊗ボタン		しゃがみ
	SELECTボタン	AUTO AIM切替 or CO-OPS通信（※）	
	STARTボタン	メニュー表示	

※キーコンフィグでどちらかに設定可能

移動　シ・ア：アナログパッドを入力

入力の大きさで走りと歩きを切り替えられる

アナログパッドの入力加減で、2種類の移動方法が可能。大きく入力すると走り、素早く行動できる。しかしカムフラ率が下がるので要注意。また、小さく入力するとゆっくり歩くことができる。この場合は、カムフラ率が5%しか下がらないので、隠密行動をしたいときには最適！



▲立ち状態やしゃがみ状態の移動方法は2つ。状況によって「歩く」「走る」を使い分けよう。

しゃがみ、ホフク　シ：方向キー下／ア：⊗ボタン

ホフク中は移動できない

しゃがみやホフクに対応したボタンを軽く押すとしゃがみ、押し続けることによってホフク状態になる。ホフク状態の注意点は、移動ができないことと、攻撃ができないことの2つ。利点はLIFEの回復とカムフラ率の上昇の2つ。



ここまで近くても大丈夫!

◀カムフラ率の上昇で、敵兵に発見されにくくなる。

打撃攻撃　シ：Rボタン／ア：⊡ボタン

打撃攻撃に殺傷能力はない

しゃがんでいない＋走っていない状態で攻撃ボタンを押すと、打撃攻撃を出せる。また、攻撃ボタンを3回連続で押すことにより、パンチ→パンチ→キックの連続攻撃が可能！

▶気絶や寝ている状態の敵兵は、打撃攻撃のキックを当てることによって早く起こせる。



ローリング　シ：走りながらRボタン／ア：走りながら⊡ボタン

使い道はさまざま

ローリングの使い道はいろいろあり、基本的な使い道は低い障害物や溝などを飛び越えること。そのほかの使い道は、右と下の写真で解説するのでチェックしてほしい。



▲ローリング中は移動スピードが変化しないので、上り坂など移動スピードが遅くなる場所で使うのも手だ。



ローリングを敵兵に当てても気絶させることはできない

◀敵兵にローリングを当てれば、相手の行動を一瞬遅らせることができる。

その他の特殊アクション　シ：方向キー上／ア：◬ボタンなど

画面上のアイコンに注目

ミッションを遂行中、画面上にアイコンが表示されることがある。特殊なアイコンが表示される条件は、装備しているもの（フルトン）や現在いる場所（壁際や物陰など）、また状況（敵兵をホールドアップ後）などによっても変化する。画面上に何らかのアイコンが表示されたら試してみよう。

敵兵からアイテムを入手



▲ホールドアップ後にしゃがみ状態でアクションボタン。すると敵兵がアイテムを落とす。

壁に張り付く





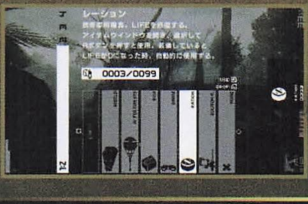
▲▶壁の近くで使えば壁に張り付ける。この状態で攻撃ボタンを押すと、物音を出せる。

CHECK 武器・装備品の切り替え方式について

武器や装備品は、武器（装備品）選択ボタンを長押しして選ぶだけではなく、1回軽く押すことでも簡単に切り替え可能。しかも切り替え方式は「着脱タイプ」「プリピアスタイプ」「3スロットタイプ」の3種類がある。オプション画面で武器と装備品、それぞれの切り替え方式を選択し、ミッションに合わせて変えよう。

3つの切り替え方式

着脱タイプ	■武器（装備品）選択ボタンを押すと、現在持っているものを着脱できる。
プリピアスタイプ	■装備したものを2つ記憶。武器（装備品）選択ボタンで2種類を切り替え。
3スロットタイプ	■装備したものを3つ記憶。武器（装備品）選択ボタンで3種類を切り替え。



武器や装備品はドロップ可能

◀装備品選択ボタンを長押し中、アイテム欄の右上に「DROP」が表示されるものは地面に置ける。仲間に渡すときに便利！

CQC

**迫り来る複数の敵兵を相手にしても対応可能!
ザ・ボスから伝授された近接戦闘術「CQC」がさらに進化した!**

装備欄に「CQC」と表示されるハンドガン、スタンロッド、グレネード系の武器を装備して敵兵に接近すると、画面にCQCのアイコンが出現。そのときに攻撃ボタンを押すとCQCが仕掛けられ、敵兵の気力にダメージを与えられる。ダメージが一定量を超えると敵兵は気絶し、しばらく目覚めなくなる。アナログパッドの入力方向を変えると、投げる方向を変えられるので、状況に応じて方向を変えよう。



▲このアイコンが表示されているときに攻撃ボタンを押すとCQCが仕掛けられる。



◀体験版では実装されていないが、尋問も可能かも?

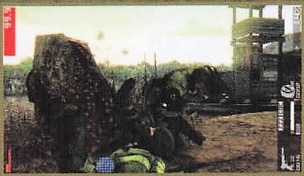
拘束からの派生


▲拘束することで動きを封じ、気力を減少させられる。

CQCを仕掛けたあと、アナログパッドを入力せずに攻撃ボタンを押し続けると、敵兵を拘束できる。拘束後にアナログパッドを入力すると、その方向に投げることが可能。また、そのまま拘束し続ければ気絶させることもできる。

拘束
- シ：敵に近づいてRボタン
- ア：敵に近づいて□ボタン

拘束からの投げ
- シ・ア：拘束中にアナログパッドを入力


▲入力した方向（前後左右）に投げられる。近くに別の敵兵がいる場合、投げて激突させれば2人の敵兵にダメージを与えられる。

頸部圧迫
- シ・ア：敵兵を拘束し続ける


▲拘束後、攻撃ボタンを押し続けると徐々にダメージを与えられる。ダメージが一定量を超えると敵兵はその場で気絶する。

直投げからの派生

アイコンの表示中、アナログパッドを入力しながら攻撃ボタンを押すと、敵兵を掴むと同時に投げられる。このとき別の敵兵が近くにいると再びアイコンが表示され、そこで攻撃ボタンを押せば連続で投げられる。

直投げ
- シ：走りながら敵兵の近くでRボタン
- ア：走りながら敵兵の近くで□ボタン


▶敵兵を地面にたたきつけ、気力にダメージを与えられる。

連続CQC
- シ：直投げのあとタイミングよくRボタン
- ア：直投げのあとタイミングよく□ボタン


◀近くに別の敵兵がいると、再びアクションアイコンが表示される。

武器攻撃

武器に応じた攻撃方法を把握しておこう!

本作にはさまざまな種類の武器が存在する。これらの武器は、「殺傷」と「非殺傷」の2つのタイプに分類できる。基本的に武器は「装備→構える→攻撃ボタンを押す」の手順で使用する。ここでは武器を使う際の注意点や、狙い方について詳しく解説していこう。

殺傷と非殺傷

実弾を使う殺傷武器で敵兵を倒すとクリア時に「キル数」としてカウントされ、減点材料になる。なるべく非殺傷武器を使い、キル数0でのクリアを目指そう。

殺傷
- ●LIFEへのダメージ
- ●ダメージ表示が赤色
- ●「キル数」にカウントされる

非殺傷
- ●気力へのダメージ
- ●ダメージ表示が青色
- ●「キル数」にカウントされない

投てき系武器

グレネード系の武器を装備して構えると、画面上に投てき予測ラインが表示。これを見れば飛んで行く方向や距離、転がり方、跳ね返り方がわかる。予測ラインはカメラの操作で変えられるので、的確な位置に投げ込もう。



◀敵兵の足元に落としたり、壁にぶつけて跳ね返らせたりと、ピンポイントで投げ分けることができる。

肩越し射撃とAUTO AIM

銃器を構えると肩越しのカメラで目標物を狙う。このとき「部位ターゲット補正」がオンなら、自動的に敵兵に向けてサイト位置を補正してくれる。また「AUTO AIM」がオンなら敵兵を自動でロックオンできる。

肩越し射撃
- ●照準を合わせて攻撃
- ●急所を狙える（部位ターゲット補正アリ）

カメラ操作ボタンで照準を操作して狙う。照準を敵兵の頭部に合わせて撃てば、一発で倒せるヘッドショットも可能。なお「部位ターゲット補正」をオンにしておくと、より照準を合わせやすくなる。

AUTO AIM
- ●敵兵をロックオン可能
- ●急所は狙えない

「AUTO AIM」がオンの状態で敵兵を正面にとらえ、特定の距離（銃器ごとに異なる）まで近づいて構えると、敵兵をロックオンできる。ロックオンしてから攻撃すれば、ほぼ確実に攻撃が命中する。



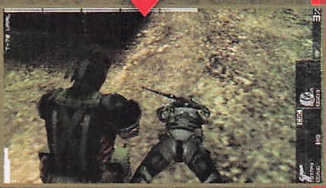


▲▶ロックオンすると照準が固定され、移動しながらでも攻撃できるようになる。ただし、急所は狙えなくなる。

ホールドアップ

通常・警戒フェイズのとき（下記参照）、敵兵の背後から接近して銃器を構えるとホールドアップ状態にできる。気絶や睡眠と同様、この状態にすればフルトン回収システムで回収が可能。




▲敵兵の背中に銃を突きつける感じで構えること。成功すると、敵兵は地面に伏せる。

フェイズ

状況に応じて警戒レベルが変化

敵兵の警戒態勢は、危険、回避、警戒、通常の4段階のフェイズに変化する。敵兵に発見されると一気に危険フェイズになり、画面左上にタイムカウンターが出現。そのカウンターが0になるごとに警戒態勢が緩和されていく。


◀発見されたら敵兵の排除後、そこから離脱。

4段階のフェイズ

危険 ←→ 安全

危険フェイズ
敵兵がスネークの姿を認識している状態。増援部隊の兵士が出現し、銃器、グレネード、ナイフなどを使って積極的に攻撃を仕掛けてくる。

回避フェイズ
敵兵がスネークの姿を見失った状態。攻撃は一時中断するが警戒態勢は緩めず、スネークを見失った地点を中心に捜索活動を開始する。

警戒フェイズ
敵兵が完全にスネークを見失う、あるいは攻撃を受けたり、怪しい物音などで警戒を強めた状態。物音がした場所を調査しに来ることもある。

通常フェイズ
敵兵たちが各々の持ち場を警備している状態。移動せずに周囲を見回す、特定の場所を往復するなど、その行動は敵兵ごとにさまざま。

プレイヤーキャラクター あらかじめ用意された4種類のタイプから選択

『未体験抑止版』では、4種類のタイプが用意されており、それぞれ性能が異なるほか、初期装備も決まっている。ここではタイプ別に、それぞれの特徴について解説していこう。



BATTLE DRESS

火力と防御力に優れたスーツ

全タイプのなかで防御力が最も高く、武器の携行量(所持可能な弾数)も多い、戦闘に特化したスーツ。ただし、重装備のためか移動速度は最も遅く、カムフラ率も低い。敵兵に見つかってもいいから、最前線でバリバリ戦いたい人向き。

初期装備

武器	装備品
スタンロッド	レーション
M1911A	双眼鏡
M60	ラブダンボール
RPG7	フルトン回収システム
グレネード	—



SNEAKING SUIT

カムフラ率が高い潜入向きのスーツ

ホフクをすれば、敵兵がすぐ横を通っても気付かれないほどカムフラ率が高い。武器の携行量は少ないが、ソリトンレーダーや盾、スタングレネードなどを持っているので、補佐役としても最適。

初期装備

武器	装備品
スタンロッド	レーション
Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)	双眼鏡
Vz61	ラブダンボール
スタングレネード	フルトン回収システム
—	ソリトンレーダー
—	盾



JUNGLE FATIGUES

オールマイティな性能の戦闘服

防御力や武器携行量、カムフラ率など、すべての面において標準的な性能の戦闘服。サラウンドインジケーターがあるので、隠密行動にも向いている。どんな局面でも活躍できるように、オールマイティに動きたい人向け。

初期装備

武器	装備品
スタンロッド	レーション
Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー)	双眼鏡
M16A1	ラブダンボール
SVD	フルトン回収システム
グレネード	サラウンドインジケーター



NAKED

漢気あふれる上半身裸の戦闘服

初期装備は火力重視のBATTLE DRESSと同じだが、所持可能な最大弾数はSNEAKING SUIT並みに低い。また、上半身裸のためか防御力やカムフラ率はかなり低い。しかし、移動速度はSNEAKING SUITよりも速いのが特徴。戦場にロマンを求める人向け?

初期装備

武器	装備品
スタンロッド	レーション
M1911A	双眼鏡
M60	ラブダンボール
RPG7	フルトン回収システム

武器・装備品リスト 『未体験抑止版』に登場するすべての装備を解説!

体験版では選択したタイプによって初期装備は異なるが、CO-OPSプレイ中なら仲間の武器や装備も使用することが可能。そんな場合のことも考え、武器や装備品の性能はすべて把握しておきたい。

武器リスト

スタンロッド (STUN ROD)

近接武器 B	S	J	N	非殺傷
○	○	○	○	CQC:○

電流で攻撃し、気絶させる。バッテリーが切れたらチャージが完了するまで使用できない。



◀攻撃ボタンを押しっぱなしで敵兵を倒せる。

Mk.22 Mod.0(ハッシュパピー) (MK.22)

ハンドガン B	S	J	N	非殺傷
—	○	○	—	CQC:○

使用弾:ANEST.(S) 装弾数:8

相手を眠らせることができる麻酔銃。1発撃つごとに弾を装填するため、連射はできない。しかし、サプレッサー(48発有効)装着による無音発射が強み。

M1911A (M1911A)

ハンドガン B	S	J	N	殺傷
○	—	—	○	CQC:○

使用弾:45ACP 装弾数:7

ハンドガンだがアサルトライフル並みの威力を持ち、手動での連射が可能。装弾数が少ないのがネック。

Vz61 (VZ61)

サブマシンガン B	S	J	N	殺傷
—	○	—	—	CQC:×

使用弾:32ACP 装弾数:21

一発の威力はM1911Aより低いが、攻撃ボタンの押しっぱなしで連射できる点や、装弾数の多さが魅力。

M16A1 (M16A1)

アサルトライフル B	S	J	N	殺傷
—	—	○	—	CQC:×

使用弾:5.56×45MM 装弾数:31

威力は高く、攻撃ボタンの押しっぱなしで連射が可能。しかも照準が小さくて狙いをつけやすいのが魅力。

SVD (SVD)

スナイパーライフル B	S	J	N	殺傷
—	—	○	—	CQC:×

使用弾:7.62×54R 装弾数:11

遠距離射撃用の武器。構えるとスコープ画面になる。しゃがんだほうが照準のブレが少ない。



◀スコープの倍率は2段階で切り替え可能。

M60 (M60)

機関銃 B	S	J	N	殺傷
○	—	—	○	CQC:×

使用弾:7.62×51AP 装弾数:101

ほかの銃の倍近い威力を誇る機関銃。攻撃ボタンの押しっぱなしで連射できるが、連射速度はやや遅い。

RPG7 (RPG7)

ロケットランチャー B	S	J	N	殺傷
○	—	—	○	CQC:×

使用弾:RPG7 AMMO 装弾数:1

高威力のロケット弾を発射するが、1発ごとに長時間のリロードが必要。ロケット弾に追尾性能はなく、まっすぐ飛ぶ。構えるとスコープ画面になるが、倍率は変えられない。



▲目標物や障害物に着弾すると爆発し、爆風で周囲にダメージを与える。爆発により一気に危険フェイズになることも!

グレネード (GRENADE)

投てき武器 B	S	J	N	殺傷
○	—	○	—	CQC:○

爆発で周囲にダメージを与える手榴弾。たいがいの敵兵なら1発で倒せる。あまり遠くまで投げることはできないが、斜面を転がせば飛距離を伸ばせる。

スタングレネード (STUN G.)

投てき武器 B	S	J	N	非殺傷
—	○	—	—	CQC:○

閃光と音で相手を気絶させる手榴弾。敵味方関係なく、かなり広範囲に効果が発生する。



◀視界内で爆発すると、一瞬何も見えなくなる。

空弾倉 (EMPTY MAG.)

投てき武器 B	S	J	N	非殺傷
—	—	—	—	CQC:○

リロードによって自動的に入手できる投てき武器の1つ。攻撃力はないが、音を立てられる。



◀敵兵をおびき寄せるのに使える。

装備品リスト

レーション (RATION)

初期装備 B	S	J	N
○	○	○	○

LIFEを半分ほど回復できる携帯食。アイテムウィンドウでレーションを選択し、Rボタンを押すと使用可能。また、装備中にLIFEが0になると自動的に使う。

双眼鏡 (BINOS)

初期装備 B	S	J	N
○	○	○	○

装備後、構えることで覗き込み、対象を最大で500%まで拡大可能。なお、装備中は武器を使用できない。

ラブダンボール (BOX)

初期装備 B	S	J	N
○	○	○	○

装備するとダンボールに入り、ドロップすると足場にできる。ダンボールに入ったまま移動することも可能。ダンボールに入っている仲間にスネーク・イン(右ページ参照)することで、2人でダンボールに入れる。

フルトン回収システム (FULTON SYS)

初期装備 B	S	J	N
○	○	○	○

対象を気球で飛ばして回収する。装備し、気絶させたり眠らせた敵兵の近くでしゃがみ、アクションボタンで使用。

▶回収した敵兵はどうなる!?



ソリトンレーダー (SOLITON R.)

初期装備 B	S	J	N
—	○	—	—

周囲の地形や敵兵の位置・視界を表示するレーダーだが、潜入フェイズ以外では使えない。フル充電状態から100秒間の連続使用が可能。装備から外せば充電できる。



サラウンドインジケーター (SRND. IND.)

初期装備 B	S	J	N
—	—	○	—

周囲の音を波形で視覚化するレーダーで、常時使用可能。敵側が出す音は外周部に表示され、赤色は近くで動く敵、青色は遠くで動く敵がいることを示す。



盾 (SHIELD)

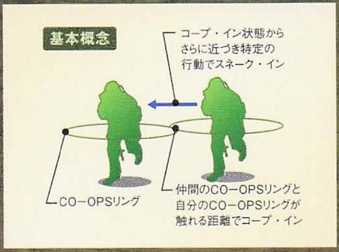
初期装備 B	S	J	N
—	○	—	—

近接武器、ハンドガン、サブマシンガンを装備中に構えることで盾を掲げ、前方からの銃弾を防ぐ。

※表内のBはBATTLE DRESS、SはSNEAKING SUIT、JはJUNGLE FATIGUES、NはNAKEDを示します

CO-OPS 協力プレイでミッションを攻略!!

本作の最大の特徴であり、また魅力でもある協力（CO-OPS）プレイ。仲間とともに戦うことで、単独潜入とは違ったカタチで潜入任務が楽しめる。ここでは、そんな協力プレイならではのシステムを解説。実際に遊ぶ前に、各種システムを把握せよ！





▲単独潜入時には味わえなかった楽しみが満載のCO-OPSプレイ。『体験版』では、2つのミッションで協力プレイが可能。

コープ・イン　LIFEや装備を共有!

プレイヤーキャラクターの周囲に表示されているリングはCO-OPSリングと呼ばれ、仲間同士でこのリングが触れ合う距離まで近づくと、自動的にコープ・インの状態となる。コープ・イン後は、仲間同士で一定の範囲内にいれば状態が持続し、LIFEや装備、レーダー表示などが共有できる。



◀外周のリングから出るとコープ・インが解除される（コープ・アウト）。

コープ・インの主な特徴

■LIFEを共有

コープ・インした人数ぶんだけ、LIFEの最大値が増える。LIFEが0になると、コープ・イン中の仲間が一斉に戦闘不能になる。



■装備を共有

コープ・インしている仲間の武器や装備品を上下で選んで使用可能。なお、仲間の装備を使用中にコープ・アウトすると、その装備は解除される。



◀スタンロッドと仲間が使用中の装備以外は利用可能。

スネークフォーメーション　さらに強固な協力関係に!

コープ・イン中の仲間に近づき、特定のアイコンの表示中にアクションボタンを押し続ける（スネーク・インする）と、スネークフォーメーションとなる。スネークフォーメーションは2人まで可能。この状態は、敵兵の攻撃で吹き飛ばされるか、スネーク・インした側がアクションボタンを離すまで持続する。



◀このアイコンが、スネークフォーメーションのアイコン。

スネークフォーメーションの主な特徴

■シンクロでカムフラ率がさらにアップ!



◀スネークフォーメーション中は、両者のカムフラ率が高いほうに補正される。さらに、10秒間静止することでシンクロ状態となり、カムフラ率が20%上昇する。

■移動を任せられる



◀スネーク・インした側は移動を相手に任せて攻撃することが可能。

■大きな段差を越える



◀1人では越えられない大きな段差も、2人でなら突破できる。

協力プレイの手引き

協力プレイをする際には、下記の手順を踏む必要がある。とくに、ホストとなるプレイヤーが、協力プレイをしたいミッションを出現させていないと、目的のミッションで協力プレイができない点には注意。

【主な注意点】
■全員がワイヤレスLANのスイッチをONにしておくこと。■ホストをするプレイヤーは、協力プレイ可能なミッションが遊べるまでゲームを進めておくこと。■ゲスト側のプレイヤーは、協力プレイをするミッションが遊べない状態でもOK。

ホスト（主催者）側

①ミッションセレクト画面で協力プレイ可能なミッションを選び、「HOST」を選択
②01CH~20CHのなかから任意のチャンネルを決めたら、「通信ON」を選択して他の参加者を待つ

ゲスト（参加者）側

①ミッションセレクト画面で□ボタンを押し、ホストと同じチャンネルにして「通信ON」を選択
②「TRIAL OPS」以外のタブを選択し、ホスト名が記載されているミッションを選択する

③装備などを決定したら「START MISSION」を選択
④全員が「START MISSION」を選んだらミッション開始

CO-OPS通信　プリセット無線で連絡できる

ミッション中にSELECTボタンを押す（キーコンフィグで設定した場合）か、STARTボタンでメニューを開いて「CO-OPS通信」のタブを選択すると、定型文の無線通信（CO-OPS通信）が行える。無線の内容は4系統×4種類の計16種類が用意されている。

無線内容一覧

カテゴリー	ボイス
△：攻撃系	△：ゴーゴーゴー！
	□：待て！
	○：敵がいるぞ!!
	×：カバー！
□：コミュニケーション系	△：すまない
	□：頼んだ
	○：すごいな
	×：幸運を
○：応答系	△：了解
	□：ごくろう！
	○：ついて来い！
	×：反対だ
×：防御系	△：誰か来てくれ！
	□：隠れろ!!
	○：固まって進もう！
	×：一時撤退！



▲無線を発信すると、セリフが画面上を右から左へ流れていく。

心臓マッサージ　戦闘不能の仲間を蘇生!

戦闘不能になった仲間の近くでしゃがみ、アクションボタンを押すことで心臓マッサージを行うことができる。約10秒間心臓マッサージを続ければ、倒れた仲間は蘇生！　ただし、心臓マッサージ中は完全に無防備となるため、周囲の安全を確認しておくこと。



◀アクションボタンを連打することで、より早く蘇生させられる。

エネミータグ　敵兵の頭上にタグを表示する

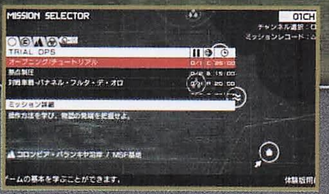
壁に張り付き中かホフク中に、画面内に敵兵を捉えた状態で武器構えボタンを押すと、近くにいる敵兵を注視することができる（ズームアップで見る）。この状態で攻撃ボタンを押すと、その敵兵の頭上に赤いタグを表示できる。このタグは仲間も見ることが可能！



▲エネミータグは、敵兵が壁などの向こう側にいても見ることができる。



▲▶エネミータグは、偵察中に見つけた敵兵に付けて注意喚起をしたり、敵陣に攻め込むときに最初に攻撃する敵兵の目印にするなど、さまざまな使い方ができる。



MISSON 3つのミッションの進め方からランクSの獲得方法まで伝授!

評価だけがすべてじゃない! いろいろな遊び方で挑戦だ!!

『MGS PW 体験版（未体験抑止版）』には3つのミッションが収録されていて、1つクリアするごとに次のミッションが選択可能になる。各ミッションのクリア目標はランクSの獲得だが、評価だけがすべてじゃない！　この体験版には数多くの可能性が秘められていて、いろいろな遊び方をすることもできる。ミッションや操作に慣れたら、これらの方法でもプレイしてみてほしい。

遊び方①：武器使用禁止



▲SNEAKING SUIT以外で武器を使わずにミッション2をクリアする。ラブダンボールとCQCを使って、敵兵に見つからずにクリアせよ！

遊び方②：完全潜入



▲SNEAKING SUIT以外で、敵兵を1人も倒さずにミッション2をエリア④まで進む。エリア③が最大の難所になるハズだ。

遊び方③：スタンロッド限定



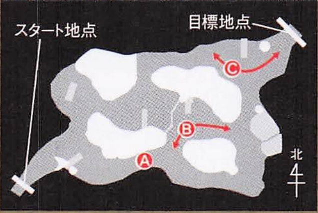
▲SNEAKING SUIT以外で全ミッションの敵兵をスタンロッドだけで倒す。達成すれば、スタンロッドの使い方を完全にマスターできるハズ。

Mission 1 オープニング／チュートリアル ［最大プレイ人数：］1人

操作方法を確認しながら砂浜→森林を駆け抜けろ!

カメラの操作とCQCのチュートリアル、そしてオープニングデモに続いて始まるミッション。スーツは選択できず、JUNGLE FATIGUES（SVDは未所持）でプレイする。エリア①の砂浜では、グレネードを使って金網の扉を破壊しエリア②へ。エリア②には3つのルートがあり、各場所に3人の敵兵が待ち構えている。Mk.22で確実に眠らせ、安全を確保してから進もう。

エリア②：ボスケ・デル・アルバMAP



状況考察 CIAに雇われた傭兵がスネークの行く手を阻む

エリア②で待っているのはCIAの傭兵。『MGS PW』でスネークは、やはりCIAと敵対することになるようだ。成り行きではあるが、これが発端で米国との関係が悪化……？

エリア①：プラヤ・デル・アルバ



◀グレネードを投げるときは、落下してから転がる距離を考えて使うこと。なお意外と爆発の範囲が広いので、近くにいると巻き込まれやすい。投げたら少し離れよう。

エリア②：ボスケ・デル・アルバ



◀Mk.22やスタングレネードを使い、遠距離から敵兵を眠らせるのが安全策。ただ敵兵の視界を見極めれば、その横を通過することも可能！　こちらも挑戦してみてほしい。

目指せランクS エリア②では敵兵Cだけを倒して突破!

前半部分もクリア時間に含まれるので、STARTボタンを押してスキップしよう。エリア②では北側ルートを進み、敵兵CだけをMk.22で倒して進めば、ほかの敵兵に遭遇することはない。



▲敵兵Cの姿は、この位置で見える。頭を狙って的確に銃撃を当てよう。

Mission 2 拠点制圧 ［最大プレイ人数：］2人

エリア④の敵兵を無力化するのが目的

エリア④にいる6人の敵兵を睡眠、気絶、殺傷、ホールドアップ状態にするのが目的のミッション。エリア①と③の敵兵は無視しても構わない。エリア④では敵兵同士の距離が近く、眠らせても別の敵兵に起こされてしまう。近い敵兵を狙うときは、1人目を攻撃してから2人目を攻撃するまでの時間を短くすること。

エリア④：リオ・デル・ハーデMAP



エリア①：エル・セナガル／ジャングル



▲2人の敵兵がトラック周辺を警備している。Mk.22で攻撃したり、ホールドアップの練習をしてみるのもいい。

エリア②：エル・セナガル／峡谷



▲敵兵はいない。マップ北の壁ぞいに配置されている「レーション」×5を入手したら、そのまま突破してしまおう。

状況考察 ニカラグアの革命が物語の背景にある!?

このミッションでスネークは、FSLN（サンディニスタ民族解放戦線）の司令官との接触を目指す。FSLNの勢力がスネークの味方となるのだろうか？

エリア③：エル・セナガル／沼地



▲敵兵は3人。エリアに入ったら奥にいる敵兵の前にスタングレネードを投げれば、3人まとめて倒すことが可能。

エリア④：リオ・デル・ハーデ



▲敵兵は6人。やぐらにいる敵兵Fがやっかい。Mk.22で攻撃するか、マップ西側か南に進んで先に倒すのも手だ。

CO-OPSガイド 小屋の屋根に上れる

2人プレイならマップ南にある小屋の屋根に上れる。上り方はスネーク・インの状態になり、小屋の裏から壁に向かってアナログパッドを入力するだけ。これで自動的に屋根に上れる。エリア全体が一望できるので、狙撃ポイントに最適！



▶スネーク・インの状態で、アナログパッドを壁方向に入力すればOK。

目指せランクS スタングレネードの過信は禁物

カムフラ率の高いSNEAKING SUITを選択するのがベスト。エリア①はトラックの左側を抜け、エリア③ではスタングレネードを使って突破。エリア④ではマップ西を南に走り抜け、南から敵兵CDEFをMk.22で攻撃。眠らせたあとに、敵兵ABをスタングレネードで倒す。ただし、スタングレネードの連投は、発見されやすいので注意。



▶スタングレネードを連投して命中させられないと発見されてしまう。

※文中やMAP内のABCDEFは、敵兵を示します

Mission 3 対戦車戦 -バナネル・フルタ・デ・オロ

[最大プレイ人数:]4人

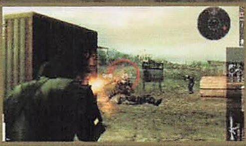
攻略手順を把握し、発見されないように行動

強化兵×14+司令官×1を無力化するか、戦車の破壊が目的のミッション。1人プレイで戦車を破壊するのは火力不足のため、かなり難しい。そのため1人プレイの場合は、強化兵+司令官の無力化を目指すのがベスト。無力化の方法としては、少し強引だが殺傷してしまうのがラク。発見されないように遠距離から射撃し、強化兵の数を減らしていこう。なお非殺傷でクリアする方法は"目指せランクS"で解説するので参考にしてほしい。

状況考察 強化兵とは……

戦闘能力を強化された兵士のようだが詳細は不明。『MGS』に登場したゲノム兵につながる兵士か!?

①強化兵×14を無力化



▶戦車を護衛している強化兵は4人だが、殺傷、またはフルトン回収システムで回収すると、次々と補充される。14人を無力化すると戦車から司令官が出現する。

②戦車後部のタンクを破壊



▶戦車の後部にある赤色のタンクを破壊すると、戦車はしばらく動きを止める。この赤いタンクは戦車後部の左右に2つあるが、破壊するのは1つずつでOK。

③司令官を無力化



▶司令官の背後には鉄製の扉があり、後方から司令官を攻撃することはできない。司令官が出現したらまずは側面に回り込み、銃器で攻撃するのがベストだ。

1人で対戦車戦は火力不足なのでキツイが……

1人プレイで戦車の破壊を目指すなら、スーツはBATTLE DRESSを選択。まずはRPG7を確実に3発命中させ、それ以降はM60を使って戦おう。戦う場所はマップ北にある倉庫付近がベスト。この周辺のコンテナや木材は、戦車の砲弾で破壊されるが、倉庫の横にある鉄骨は破壊されないからだ。ただし、砲弾の爆風やグレネードには注意。ここで砲弾&銃弾を回避しつつ、戦車の本体を狙ってダメージを与えていこう。



▲M60の弾薬はマップ北のくぼ地で入手可能。なくなったら回収!

鉄骨に隠れながら攻撃!



▶強化兵がグレネードを投げてきたら素早く移動して攻撃を回避。

CO-OPSガイド 作戦を立ててからチャレンジ!

主なクリア方法は、①発見されずに全員を非殺傷、②全員を殺傷、③戦車の破壊の3パターン。どの方法でクリアするのか、事前に作戦を立てておこう。



◀作戦やスーツを変更しながら、イロイロな方法で挑戦してみよう。

目指せランクS ホールドアップがカギ!

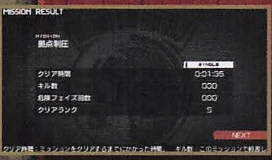
ここでもSNEAKING SUITを選択。まずはマップ南側から強化兵の後方に進み「背後から銃を構えてホールドアップ→フルトン回収」を繰り返していく。14人を回収したら戦車後部のタンクを破壊して足止めし、最後にMk.22で司令官を攻撃する。



▶ホールドアップさせたら次々と回収。テキパキ行動していくこと。

クリア特典も完備 高ランクでクリアして壁紙をゲットしよう!

各ミッションをランクSかAでクリアすると、壁紙を入手できる。高ランクを取るためには「短時間クリア」「敵兵を殺さない」「危険フェイズにならない」ことがポイント。ただTYPE-Cの壁紙を入手するには「戦車に乗った部隊長を非殺傷武器で倒す」ことも重要!



◀クリア時間、キル数、危険フェイズ回数でクリアランクが決定する。

▼【TYPE-A】この壁紙は3ミッションのいずれかを、1人プレイでランクSかAでクリアすると入手できる。入手するのが最も簡単な壁紙といえる。





◀【TYPE-B】この壁紙は、1人プレイでは入手できない。入手するためにはCO-OPSプレイが最低条件! 拠点制圧ミッションをCO-OPSプレイで、ランクSかAでクリアすると入手できる。



▶【TYPE-C】TYPE-Bの壁紙と同様に、1人プレイでは入手不可能。CO-OPSプレイの対戦車戦ミッションをランクSかAでクリアが入手条件。難易度は激高!!

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

■PS3 ■2010年発売予定 ■価格未定 ■タクティカル・エスピオナージ・アクション
■発売元:KONAMI/開発元:小島プロダクション ■プレイ人数:1〜4人/オンライン対応

大噴火コラム 「戦略諜報アクション」に新たな魅力が盛りだくさん!

ハムケ(編集):『MGS』シリーズはこれまで単独潜入・単独行動のワンマンアーミーっていう感じのシステムだったじゃないですか。それが『MGS PW』では、多人数プレイ、しかも協力(CO-OPS)プレイが可能に! 最初にこの情報を聞いたときは、本当に驚きました。

Z(ライター):多人数プレイといえば『MGO』だってそうだったじゃないですか? かなりやり込んでいましたよね。

おしょう:いやいや。『MGO』は協力じゃなくて対戦がメインだし。「爽快感」1つをとっても、『MGS』では見つからないように敵兵をやり過ごして任務を遂行したときに感じて、『MGO』では見事ヘッドショットを決めて相手を倒したときに感じる、って印象かな。実は意外と両者は違うのです。違うのです! 大切なことなので2度言いました。

Z:確かにそんな感じですね。それにしても実際に『MGS PW 未体験抑止版(以下、体験版)』をプレイしてみたら、CO-OPSプレイも単独潜入プレイも楽しめる内容になっていてビックリしました。まさに1粒で2度楽しめるオイシイ体験版になっていますねぇ。

おしょう:とくにCO-OPSプレイについては、従来の『MGS』シリーズでは味わえなかった魅力がたくさん発見できますな〜。「別々のルートを進んで手分けして攻略する」とか「仲間の1人がオトリになって敵兵の注意を引き、自分が敵兵を無力化する」とか。あと「1人プレイでは行けないようなルートがある」という要素は、フィールドを探索するという楽しみにもつながっているかも。

ハムケ:強大な敵に立ち向かう「対戦車戦」では、クリア方法が複数あるというのがおもしろいですよね。「戦車を破壊」「全員非殺傷」「全員殺傷」のどれでミッションをクリアするか、事前に仲間たち(潜友)と作戦を立てて挑むのがポイントかな。「見つかるなよ!」とか「そっちに敵兵が向かったぞ」とか、友人と話しながら楽しむというプレイスタイルは、これまでのシリーズにはなくて新鮮でした。

Z:あ、ちなみに戦車は1人で破壊することができましたよ。ふふふ。時間はかかったけどね。ふふふ。

ハムケ:クソーッ! オレはまだできない!! 「全員非殺傷」はできたけど。1人ではランクSがとれない(涙)。

おしょう:スーツが4種類から選べるのもいいよね。ちなみに『体験版』ではあらかじめ決められた4種類のスーツごとに、武器と装備品が決められていたけど、製品版ではもっとバリエーションが増えそう。あと操作面については、同じPSP作品でも『MPO』とはまた違ったボタン操作ですな。特に標準となるシュータータイプは、Lボタンで構えてRボタンで攻撃し、◎×△□ボタンでカメラ操作をするという、ちょっと『MGS4』に近いもので、慣れると最もカメラ操作がしやすいかもしれないよね。ちなみにみんなは、どのタイプを使って遊んでいる?

ハムケ:左の人差し指でカメラ操作をするのに慣れていないので、オレもシュータータイプです。

Z:自分もです。それにしても、3種類のミッションだけで何十時間も楽しめるっていうのはスゴイですよね。近日配信されるミッションも今から楽しみ!

おしょう:製品版も待ち遠しいね。これまでの『MGS』サーガで語られなかった部分のエピソードが気になる……。あと、ボス戦でのVOCALOID2の採用も注目ポイントの1つかな。いろいろなことができそうだよね。

Z:登場人物もまだまだ詳細不明の人が多いので気になります。あの人はあの人のお父さんでOKなのだろうか……?

おしょう:まぁまぁ、今は純粋に『体験版』をみんなで楽しみましょう。よっしゃ、次はCO-OPSプレイで「拠点制圧」を1分10秒台、「対戦車戦」を3分台切るまでガンガンプレイするどー!

ハムケ&Z:はわわ。ハードル高すぎますってッ!



優雅で華麗なアクションを徹底解剖!!

BAYONETTA
ベヨネッタ

KEY WORD クライマックス

大噴火アクションのココがマントル！

本作の魅力といえは、その華麗で美しいアクションの数々。主人公のベヨネッタのセクシーな姿や、ボス級の天使が繰り出す迫力ある攻撃など、そのすべてがまるで映画のクライマックスシーンのよう。見ているだけでも飽きません！

期待度No.1のアクション『ベヨネッタ』がついに発売！　今回は立ち回りの基本、オススメの技と活用法、システムなどを解析。

天使との戦闘のコツを伝授！

本作の敵となる天使は、複数で同時に襲ってきたり、ダメージを受けながらも攻撃を仕掛けてきたりする。戦闘でスムーズに立ち回るには、安全な状況を作ってから攻撃を仕掛け、攻撃中も周囲にいる天使の行動を見ることがポイントとなる。ここで戦闘の基礎を覚えて、実践できるようにしておこう。

POINT 1 技の隙を回避でキャンセル

ほとんどの技は、攻撃の動作を中断して回避を行える。大きな隙がある技を出したときは、攻撃が出た瞬間に回避を行えば隙がなくなり、すぐに次の行動へ移ることが可能。また、攻撃が遅い技を出したときも同様で、攻撃が出る前に天使の攻撃を食らいそうなら、回避を行ってかわそう。



◀回避を使いこなせば、リスクなしで強力な攻撃が出せるので、タイミングを覚えよう。

POINT 2 天使に囲まれたら逃げる

複数の天使が出現した場合、1体の天使に攻撃を仕掛けてもほかの天使から攻撃を受けてしまうことが多い。囲まれそうなときはすぐに離れて、いったん安全な場所に移動。天使と1対1で戦える状況や、攻撃範囲が広い技を安全に繰り出せるようになったら、再び攻撃に転じよう。



◀天使がいっせいに襲ってくる場面では、強引に攻撃せずに逃げながらチャンスをうかがう。

POINT 3 よろめきを確認しながら攻撃

天使に攻撃を当てると基本的によろめく（大きい天使や天使の攻撃中はよろめきにくい）。よろめいている間は攻撃を仕掛けてこないため、こちらの攻撃中に天使の状態を見れば、攻撃を仕掛けてくるか判断できる。技を出し切るときや回避で技を中断するときは、これを目安にしよう。



◀攻撃を当てたときに天使がよろめいた状態になれば、攻撃が遅い技でも最後まで決めやすい。

POINT 4 コンボは空中で決める！

天使は空中よりも地上にいることが多い。長いコンボを決めるときは、なるべくロックオン＋⇦Ⓟor Ⓚを使って比較的安全な空中へ打ち上げ、落下する前にコンボを決めよう。体が大きな天使は単発だと打ち上げられないが、ウィッチタイム中やウィケッドウィーブでなら打ち上げられる。



◀空中にいればあまり攻撃を受けない。天使を打ち上げたら、コンボで大ダメージを与えよう。

POINT 5 常にウィッチタイムを狙う

攻撃を受ける直前に回避を行うと、「ウィッチタイム」が発動して天使の動きが遅くなる。発動中は一方的にコンボを決められるので、できるだけ狙っていきたい。安全に発動するコツは、天使の攻撃を引きつけすぎないこと。タイミングが早くても回避自体は行うのでリスクが少ない。



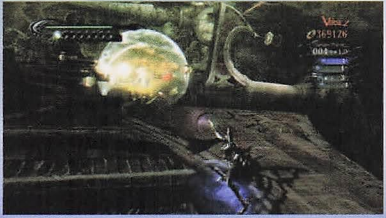
◀巨大な天使の攻撃は、動きがわかりやすい。ウィッチタイムを発動してコンボを決めよう。

ウィッチタイムの特徴

- 天使の攻撃が当たるギリギリで回避を行うと発動
- ウィッチタイムが発動すると魔力が1つ増える
- ウィッチタイムが発動しない攻撃も存在する
- 発動後は一定時間天使の動きが極端に遅くなる
- 発動中は天使が吹き飛びやすくなる

POINT 6 状況ごとに使う技を決める

ベヨネッタが出せる技は非常に多く、むやみにボタンを連打すると、出したい技とは関係ない技が出ることがある。離れた位置で繰り出す技、地上でのメインとなる技、空中でコンボを決める技、ウィッチタイム中に決める技など、状況ごとに使う技を決めておくと立ち回りやすくなる。



◀Ⓟor Ⓚ（長押し）で繰り出す銃による攻撃は、離れた位置から安全に攻撃できる技の1つ。

ストーリー攻略 プロローグ

墓地での戦闘が終わると、ハイウェイで飛行機に乗って戦闘になる。この場面は画面に表示される制限時間内にトーチャーアタックを3回決めるとクリアとなる。最初はウィッチタイムが常時発動していて天使の動きが遅く、攻撃し続けても問題ないが、トーチャーアタックを2回決めるとウィッチタイムの速度に追いついてきた天使が次々と出現する。攻撃を受けて魔力を減らしてしまうことのないように、天使の攻撃を回避でかわしてトーチャーアタックを繰り出せるぶんの魔力を溜めよう。

数々の技を熟知し 実践で使いこなそう



ベヨネッタが繰り出せる技は、腕と脚に装備した武器の組み合わせによって変化する。ここからは基本となる技の解説やチャプターⅢまでに入手できる武器の入手方法、そしてオススメの技の活用法、天使の武器を装備したときの技も徹底解析。なお、スカボロウフェア以外の武器は、各チャプターで入手できるレコード（天使の歌声）を集めると、ロダンに作ってもらえる。

武器の種類

武器（必要な天使の歌声）	解説
スカボロウフェア	プロローグをクリアしたときにもらえる銃。攻撃力は低いが、連射できるのが特徴で、回避を行っているときも銃を撃つことができる。
オニキスローゼス（軍隊行進曲）	基本的にスカボロウフェアと同じ技が出せる。攻撃力がやや高い散弾を1発ずつ撃てるが、スカボロウフェアと違って回避中には撃てない。
妖刀 修羅刃（月光）	腕に装備可能で、Ⓟで出す技が剣による攻撃に変化する。銃を装備しているときよりも攻撃力が高く、攻撃範囲もやや広い。また、Ⓟ（長押し）で剣を構えて溜め、ボタンを離すと横に斬り払う攻撃を出せる。
クルセドラ（幻想即興曲）	腕に装備可能で、Ⓟの技がリーチの長いムチ攻撃に変化。Ⓟ（長押し）で天使を目の前に引き寄せることが可能。⇦や⇨を追加入力すると、天使を振り回したり、急速に接近したりする技が出せる。

技一覧

※Ⓟはパンチ、Ⓚはキック、・はボタンを入力せずに少し待つことを表す。

技	解説（スカボロウフェア装備時）	技	解説（スカボロウフェア装備時）
ⓅⓀⓅ	3発目に魔人召喚パンチを発動	ⓀⓀ・Ⓟ	3発目に魔人召喚アッパーを発動
Ⓟ・Ⓟ	2発目で天使を空中に打ち上げる	Ⓚ・Ⓟ	2発目で天使を打ち上げる
Ⓟ・Ⓚ	2発目で天使を空中に蹴り上げる	左スティック1回転Ⓟ	腕に持っている銃でバレットクライマックスを発動
ⓅⓅⓀⓅ	4発目に魔人召喚アッパーを発動	左スティック1回転Ⓚ	脚に付けた銃でバレットクライマックスを発動
ⓅⓅⓀⓀⓀ	4発目に魔人召喚キック踏み付け、5発目に魔人召喚キックを発動	ロックオン＋⇦Ⓟ	天使を打ち上げる
ⓅⓅⓀⓀ・Ⓟ	5発目で天使を空中に打ち上げる	ロックオン＋⇦Ⓚ	天使を蹴り上げる
ⓅⓅⓀⓀ・Ⓚ	4発目に魔人召喚キック踏み付け、5発目に魔人召喚キック打ち上げを発動	空中でⓅⓅⓀⓅ	3発目で天使を叩き付け、4発目で打ち上げる
ⓅⓅⓀ・Ⓚ	4発目に魔人召喚キック打ち上げを発動	空中でⓅⓅⓅⓀⓅ	5発目に魔人召喚アッパーを発動
ⓅⓅ・Ⓟ	3発目に魔人召喚パンチ叩き付けを発動	空中でⓅⓅⓅⓀⓀⓀ	6発目に魔人召喚キックを発動
ⓅⓅ・Ⓚ	3発目に魔人召喚キックを発動	空中でⓅⓅⓅ・Ⓚ	4発目はボタン連打で攻撃回数が増加し、魔人召喚キックを発動
ⓅⓅⓅⓀⓀⓀ	6発目に魔人召喚キックを発動	空中でⓅⓅⓅⓅⓀ	5発目はボタン連打で攻撃回数が増加し、魔人召喚キックを発動
ⓅⓅⓅⓀⓅ	5発目に魔人召喚アッパーを発動	空中でⓅⓅⓅⓅⓅ	5発目はボタン連打で攻撃回数が増加し、魔人召喚パンチを発動
ⓅⓅⓅⓀⓀ・Ⓟ	6発目に魔人召喚アッパーを発動	空中でⓅⓅⓅⓅⓅⓀ	5発目はボタン連打で攻撃回数が増加し、魔人召喚パンチを発動。6発目に魔人召喚キック踏み付けを発動
ⓅⓅⓅ・Ⓟ	4発目に魔人召喚アッパーを発動		
ⓅⓅⓅ・Ⓚ	4発目はボタン連打で攻撃回数が増加し、魔人召喚キックを発動	空中でⓀ	急降下しながら蹴りを浴びせる
ⓅⓅⓅⓅⓀ	5発目はボタン連打で攻撃回数が増加し、魔人召喚キックを発動	空中で左スティック1回転Ⓟ	腕に持っている銃で、空中でバレットクライマックスを発動
ⓅⓅⓅⓅⓅ	5発目はボタン連打で攻撃回数が増加し、魔人召喚パンチを発動	空中で左スティック1回転Ⓚ	脚に付けた銃で、空中でバレットクライマックスを発動
ⓅⓅⓅⓅⓅⓀ	5発目はボタン連打で攻撃回数が増加し、魔人召喚パンチを発動 6発目に魔人召喚キック踏み付けを発動	空中でロックオン＋⇦Ⓟ	空中で天使を打ち上げる
		空中でロックオン＋⇦Ⓚ	空中で天使を蹴り上げる
ⓅⓅⓅⓅ・Ⓟ	5発目に魔人召喚パンチ叩き付けを発動	Ⓟ（長押し）	腕に持っている銃で攻撃する（コンボ途中も可）
ⓀⓀⓀ	3発目で天使を吹き飛ばす	Ⓚ（長押し）	脚に付けた銃で攻撃する（コンボ途中も可）

ウィケッドウィーブ 特定の技から出せる魔人の攻撃を決める

ウィケッドウィーブは魔人を召喚して髪に宿す攻撃。攻撃力がかなり高く、一定範囲内にいる天使を追尾する性質を持っているほか、大きな天使でもよろけさせやすい。強力なぶん、この攻撃を繰り出せる技は決まっており、技の最後のボタンで発動することが多い。ちなみに妖刀 修羅刃の装備時は、攻撃が剣の形に変化する。

魔人召喚パンチ



魔人召喚アッパー



魔人召喚パンチ叩き付け



魔人召喚キック



魔人召喚キック打ち上げ



魔人召喚キック踏み付け



▲空中から魔人を召喚し、水平に打ちつけて攻撃する。天使を前方に吹き飛ばす効果がある。

▲地面から魔人を召喚し、天使を上空に打ち上げる。キックの場合は、自身もジャンプする。

▲真上から魔人を召喚し、真下の地面に向かって叩きつける。天使をダウンさせる効果がある。

トーチャーアタック 魔力を消費して天使1体に大ダメージ

トーチャーアタックは拷問器具を使った攻撃で、魔力が溜まっているときに天使に密着していると使える。魔力が溜まると画面にコマンドが表示され、発動すると追加でさらにボタンが表示。そのボタンを連打すると、コンボポイントを上げられる。基本的に発動できるときはすぐ発動してもいいが、ボスとの戦闘が近いときや、アクセサリ（P.17）の効果を使いたいときなど、魔力を温存しておきたいときは発動しないのも手だ。



◀天使1体を拘束し、拷問器具を使って大ダメージを与える。出現する拷問器具は、天使の状態（地上、空中、ダウンなど）で決まっている。

トーチャーアタックの特徴

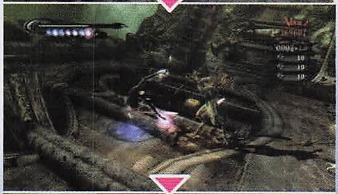
- 画面にコマンドが出たときに発動可能
- 天使1体に大ダメージを与える
- 発動すると魔力を消費する

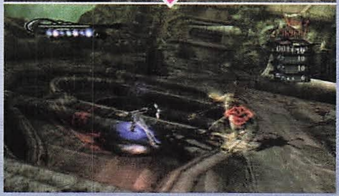
ダッヂオフセット 技を継続して強力な技を叩き込む

ダッヂオフセットとは、技を回避で中断したあとも、技の続きを出せるシステム。例えば、ⓅⓅⓅⓅⓀを出すときに4発目のⓅをⓅ（長押し）にしながら回避を行うと、回避後にⓀを押すだけで5発目の攻撃を繰り出せる。また、ⓅⓅ・Ⓟといったボタンの入力を少し待つ必要がある技も出すことが可能。2発目をⓅ（長押し）にしながら回避を行い、回避の動作が終わったあとに一切のコマンドを入力せずに一瞬待ってからⓅで3発目を出せばいい。ダッヂオフセットを使いこなせば、強力な攻撃であるウィケッドウィーブをいきなり繰り出すことも可能になるので、下の写真で解説している使用例①、②を参考にして、いろいろな技で試してみてほしい。

使用例❶ 回避したあともコンボを継続



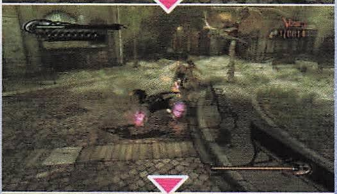




▲コンボを決めている最中に天使が攻撃を繰り出してきたら、ダッヂオフセットを使って回避を行い、攻撃をかわしたあとにコンボの続きを決める。

使用例❷ 出したい技のタイミングを変える







▲技の途中で動作が大きい攻撃がある場合、その技をダッヂオフセットで中断すれば、普通に技を出すよりも早く先の攻撃につなげることができる。

ストーリー攻略 チャプターⅠ

崖をよじ登ってきた巨大な天使との戦闘は、橋をつかんでいる右手に空中でコンボを決めていけば、地震でよろけることなく攻撃し続けることができる。倒したあとのイベントでは、画面にコマンドが表示されたときに⇧＋ジャンプの入力が必要。また、先に進んで再び巨大な天使がよじ登ってきたときは、すぐに降りてきた階段を戻って踊り場まで逃げないと、崖の下に落とされてしまう。どちらもミスをするとゲームオーバーになってしまうので、すぐに対応できるようにしておこう。

技活用法 厳選した6つの技を分析

ベヨネッタが繰り出せる技はかなり多い。どの技が扱いやすいのか、どのような場面で使ったらいいのかなど、迷ってしまうプレイヤーもいることだろう。ここでは、オススメの技を6つピックアップし、技の性能と基本的な使い方を解説するとともに、実戦での活用術を紹介する。これらの技を状況ごとに扱えるようになれば、天使との戦闘で十分に立ち回れるはず。先に解説した基本の立ち回りを踏まえて参考にしよう。

Check ロード画面で技を出す練習をしよう

本作のストーリー中は、ロード画面でベヨネッタを自由に動かせるようになる。サブ画面ボタンを押すと、ロードが終了したあとも練習を続けることが可能。

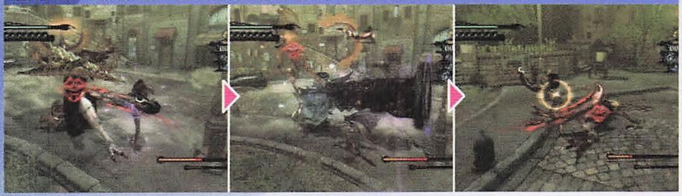


◀自分の入力したコマンドが画面下に表示されるので、それを見ながら正確に入力するコツを身につけよう。

ⓅⓀⓅ 強力な攻撃を素早く出せる技

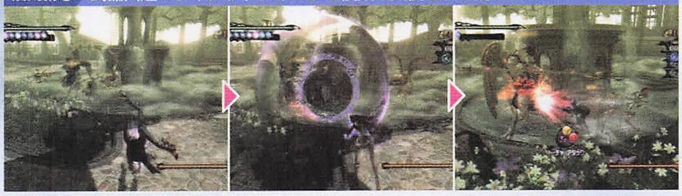
ⓅⓀⓅは、3発目という早いタイミングでウィケッドウィーブが発動できるのが特徴。攻撃をヒットさせると天使を吹き飛ばす効果があり、攻撃範囲も広いので、技が出てしまえば比較的安全。銃かクルセドラを装備しているときの魔人召喚パンチは、攻撃後の隙が小さく、すぐに次の技を繰り出せる。ただし、ほかのウィケッドウィーブよりも攻撃力が低いので、慣れてきたらより攻撃力が高いⓅⓅ・Ⓚに変えていこう。一方、妖刀 修羅刃を装備しているときは、前方をなぎ払うような攻撃となる。

活用術❶ 武器共通：連続で繰り出してコンボを決める



▲近くにいる天使に多少強引にでもⓅⓀⓅを狙い、天使が吹き飛んだらすぐに近づいて再び同じ技を決めていく。1回の技がすぐに終わるので、比較的安全に天使を倒すことができる戦術だ。

活用術❷ 武器共通：ウィケッドウィーブで複数の天使を吹き飛ばす



▲2発目のⓀを回避で中断して天使から離れ、ダッヂオフセットを使って3発目のみを当てていく。天使が複数いるときに便利な戦術で、天使を数体吹き飛ばしたあと、残った天使にコンボを決める。

活用術❸ 妖刀 修羅刃装備時：離れた位置から連発して天使を一網打尽



▲基本は活用術②と同じだが、3発目がなぎ払いに変わる。2発目のⓀが出る瞬間にダッヂオフセットを使うのがポイントで、この技を連発しているだけで天使はほぼ近づけなくなる。

ロックオン+➡Ⓟ or➡➡Ⓟ 突進力があり、コンボを決めやすい

スティレットは、ゲイツオブヘルで購入できるテクニックの1つ。銃か妖刀 修羅刃を装備しているときは素早く前進しながら攻撃し、クルセドラを装備しているときはその場からリーチの長い技を繰り出す。特に扱いやすいのは妖刀 修羅刃の装備時で、攻撃が出るのがかなり早く、移動距離も長い。この技は、突進力と攻撃後の隙の小ささを生かして、離れた間合いからコンボにつなげるのが主な使い方。そのほか、スティレットを出した瞬間に技が途切れるので、別の技を出したいときにも使える。

活用術❶ 銃or妖刀 修羅刃装備時：吹き飛んだ天使を追いかけてコンボに持ち込む



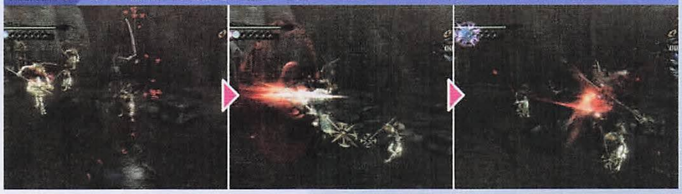
▲ウィケッドウィーブを使ってから攻めた場合、大抵の天使は吹き飛ぶが、そのときにスティレットを使えばダウンしている天使に追いつくことができ、コンボを途切れさせずに継続できる。

活用術❷ 銃or妖刀 修羅刃装備時：技の途中で出してコンボを継続する



▲その場でコンボを継続したいときは、ウィケッドウィーブが出る1つ前の技からスティレットをつなげればいい。スティレットを決めたあとは、再びⓅから繰り出せる技をつなげられる。

活用術❸ 妖刀 修羅刃装備時：空中で出して飛んでいる天使にコンボを叩き込む



▲発生の早さから、空中にいる天使に当てやすい。狙うときのポイントは、天使と同じくらいの高さにいるときにスティレットを出すこと。当てたあとは、空中でⓅで出せる技からコンボを決めよう。

Check 使える技を増やして戦闘に活用しよう

ゲイツオブヘルでチャプターⅢまでに購入できるテクニックは下の9種類。スティレットの活用法は上で詳しく解説しているが、ここではそれ以外のテクニックをピックアップして性能と使い方を紹介する。「試す」で使用感がよかった場合に購入しよう。



◀テクニックを使用しないときは、ファイルの魔導術大覧でOFFに設定しよう。

技一覧

テクニック	価格	コマンド	解説
エアダッヂ	10000	空中で回避	空中で回避を行う
スティレット	20000	ロックオン+⇨Ⓟor⇨⇨Ⓟ	素早く接近しながら攻撃する
ヒールスライド	20000	ロックオン+⇨Ⓚor⇨⇨Ⓚ	足もとにすべり込みながら攻撃する
鉄山靠	30000	⇦⇨Ⓟ	背中から体当たりをし、天使を吹き飛ばす
ヒールストンプ	30000	⇦⇨Ⓚ	その場で踏みつけて攻撃する
ブレイクダンス	15000	回避(長押し)	ブレイクダンスをしながら銃を連射する
アフターバーナーキック	20000	上昇：ジャンプ直後にⓀ、下降：ジャンプ中に左スティック+Ⓚ	空中で突進しながら蹴りを繰り出す
ウィッチツイスト	15000	回避+Ⓟ	回転しながら上昇し、パンチを繰り出す
アンブラン ポータルキック	15000	回避+Ⓚ	天使の頭上にワープして蹴りで攻撃する

エアダッヂ 技の性能は地上の回避と同じ

空中でも回避が可能になる。回避を行うことで、空中で繰り出す技の隙もなくすことができ、行動の幅が格段に広がる。地上と同じようにウィッチタイムを狙えたり、ダッヂオフセットも使えたりする。



▲空中での回避をうまく使えば、移動がかなり楽になる。天使に囲まれたときの脱出手段に、ジャンプからの回避を使おう。

鉄山靠 いきなり強力な攻撃が出せるのが魅力

リーチが短く扱いにくい攻撃だが、ヒット時は天使を吹き飛ばす。魔力が3つ以上溜まっているときは、魔力を消費してⓅⓀⓅと同じウィケッドウィーブを発動できる。空中でも繰り出すことが可能だ。



▲近づく天使を鉄山靠で吹き飛ばす。巨大な天使でなければ、天使の攻撃中でもよろめかせることができるほど強力だ。

ストーリー攻略 チャプターⅡ 広場に2つの像があり、近くにゲイツオブヘルの魔法陣がある場所では、先に進むのにちょっとしたコツが必要。まず像を持ち上げ、カウントダウン中に魔女の力で反応するオブジェの前まで移動する。そしてオブジェの前でウィッチタイムを発動し、橋を架けて渡ればいい。その先のフォルティトゥードとの戦闘では、2回牙を鳴らしたあとに首を伸ばしてかみついてくるので、回避を行ってかわそう。ただし、この攻撃はウィッチタイムが発動しないので、炎のブレスを吐き出したときに狙いたい。

ⓅⓅⓀⓀⓀ 攻撃力が高い技を連続で出す

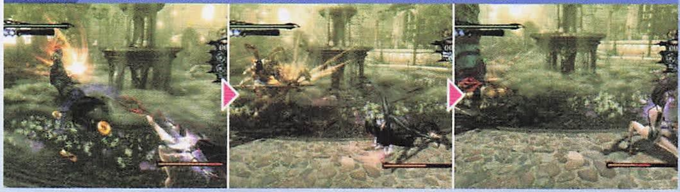
技の4、5発目に連続でウィケッドウィーブが発動するので、すべてヒットさせれば安定したダメージを与えられる。妖刀 修羅刃を装備しているときはⓅⓀⓅで十分だが、銃やクルセドラを装備しているときは攻撃力不足になりがち。ウィッチタイム発動後などのチャンスにはこの技を決め、一気にダメージを稼ごう。なお、ⓅⓅⓀⓀⓀはコンボを決めるだけでなく、ダッヂオフセットを使って4、5発目だけを狙っていく戦術も有効。4発目でほぼ天使をダウンさせるので、比較的安全に5発目が出せる。

活用術❶ 銃orクルセドラ装備時：ウィッチタイムで狙い、大ダメージを与える



▲ウィッチタイムを発動したら、基本的にこの技を1回決めればいい。技の途中でウィッチタイムが切れることもあるが、4発目で天使がよろけていることが多いので、5発目まで出し切ろう。

活用術❷ 銃装備時：離れた位置から連発して安全に天使を倒す



▲3発目でダッヂオフセットを使い、間合いを保ちながら4、5発目を狙う。当たれば天使は吹き飛ぶので、再び同じように4、5発目を狙おう。素早く入力すれば、ダウン中に繰り出せる。

Ⓟ(長押し) クルセドラの主力となる技

クルセドラを装備しているときは、ボタンを長押しすると天使を拘束し、3種類の技に派生する。左スティックを入力しなければ天使を自分の目の前に引き寄せ、⇨を入力すると天使の頭上に素早く移動する。そして⇦を入力すると、天使を豪快に振り回す。扱いやすいのは前者2つで、技のヒット後は天使がよろめき、どちらもⓅⓅⓅⓅの入力で専用の技を出すことができる。基本的に、周りにほかの天使がいない場合は目の前に引き寄せ、周りにいる場合は天使の頭上に移動して専用の技を決めよう。

活用術❶ クルセドラ装備時：天使を倒すまでコンボを継続する



▲天使を拘束してⓅⓅⓅⓅを決めたあと、すぐにⓅ（長押し）を入力しよう。すると、吹き飛ばした天使を再び拘束でき、倒すまでコンボを続けられる。コンボカウンターを増やしたいときに便利。

左スティック1回転＋Ⓟ or Ⓚ 扱いやすいバレットクライマックス

銃を装備しているときに繰り出せるバレットクライマックスは、ⓅorⓀ（長押し）で銃を撃つよりも大きなダメージを与えられ、自由に照準を合わせられる。特に扱いやすいのはⓅで出すほうで、空中に飛んでいる天使はもちろん、素早い動きをする天使に対しても有効な攻撃手段となる。ベヨネッタの近くに複数の天使がいなければいつ繰り出してもよく、空中から出せばより安全に攻撃できる。技を繰り出している間は、一番近い位置にいる天使を最優先で狙い、次に体力が少ない天使を狙おう。

活用術❶ 銃装備時：空中で出して飛んでいる天使を一気に倒す



▲空中にいる天使は通常の技を当てにくいので、バレットクライマックスを狙う。倒せそうな天使を見定め、順番に狙い撃とう。倒せなくても天使の羽を壊せば、地上に落下させることができる。

活用術❷ 離れた位置から安全に攻撃する



▲離れた位置でも届く攻撃を持つ天使がいないなら、近づかれるまでバレットクライマックスで一方的に攻撃できる。天使の数が多いときは、間合いを離しながら地道に攻撃して数を減らそう。

ロックオン＋⬅Ⓚ(長押し) 相手を蹴り上げつつジャンプする

どの武器を装備していても主力となる技で、コンボをつなげる際に使っていく。ボタンを長押しすると空中に停滞してしばらく銃を撃ち続けるため、空中でのコンボから別の技を出すまでに時間的な余裕があるのがポイントだ。攻撃が出るまでがわずかに遅いので、銃か妖刀 修羅刃を装備しているときはⓅやスティレットから、クルセドラを装備しているときはⓅ（長押し）で天使を拘束したあとにⓅからつなげよう。なお、空中でも同じ技を出すことができ、地上と同じように天使を高く蹴り上げる。

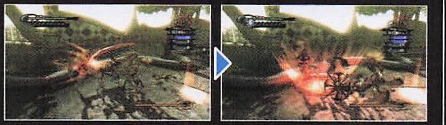
活用術❶ 装備共通：空中でコンボに持ち込んだら、倒すまで地上に落とさない



▲ロックオン＋⇦Ⓚ(長押し)は、空中でコンボに持ち込める技であり、空中でコンボを維持する技でもある。蹴り上げたあとにⓅⓅⓅⓅなどを決め、そこからさらに蹴り上げてコンボをつなげよう。

ヒールストンプ 周囲の天使を攻撃できる技

衝撃波が周囲に広がり、近くにいる天使を一度に攻撃できる。衝撃波の攻撃力は低いが、鉄山靠と同じく魔力を3つ消費してウィケッドウィーブを発動でき、とっさに強力な攻撃を出せる強みがある。



▲コンボ中にほかの天使が集まってきたら、すぐにヒールストンプにつなごう。接近されているときはまとめて当たる。

アフターバーナーキック 上昇と下降で使い方が変わる

上昇は、一気に高い位置まで到達できるため、空中でのコンボに組み込める。下降は、空中でコンボを決めたあとの移動用に使える。地上にいる天使の位置まで移動し、着地からコンボをつなげよう。



▲天使を打ち上げたあと、ジャンプしてすぐに上昇を出そう。天使を倒したら、下降で別の天使の頭上から攻め込む。

ウィッチツイスト 銃を乱射しながら天使を打ち上げる

攻撃中は回避で中断はできないが、ジャンプしたあとは別の技を繰り出すことができ、天使を打ち上げると空中でコンボに持ち込める。なお、魔力を3つ消費することでウィケッドウィーブが発動できる。



▲打ち上げ時の攻撃を当てるのは難しいが、銃で周囲の天使を攻撃するので安全にコンボに持ち込めるという利点がある。

アンブラン ポータルキック 上空から強襲して周囲の天使を一掃する

地面に描いた魔法陣に入り、上空から出現してやや広い範囲の天使を吹き飛ばす技。隙が大きく、回避で中断もできない。魔法陣に入るときは天使の攻撃が当たらないので緊急用として役立つ場面がある。



▲攻撃を出してしまえば途中でつぶされることがないので、天使の集団に飛び込んで出そう。天使をまとめて攻撃できる。

ストーリー攻略 チャプターⅢ① チャプターⅢが始まった直後に出現する、炎に包まれている天使は、近づいて攻撃すると炎に当たってよろけてしまう。離れた位置から銃やウィケッドウィーブで攻撃するか、天使がまとっている炎に当たらなくなるウィッチタイムを発動して攻撃していくのが基本。トーチャーアタックを決めて、天使の武器を拾って攻撃してもいい。なお、地面の亀裂から溶岩が見えている場所に入るとダメージを受けてしまうので、近くに亀裂がない広い場所で戦うようにしよう。

天使の武器　天使から武器を奪って攻撃！

トーチャーアタックで天使を倒したときに落とす武器は、近くでアクションボタンを押すと拾うことができ、専用の技を出せる。画面左側に表示されるゲージが武器の耐久値で、攻撃を当てると一定のゲージを消費し、ゲージがなくなると消滅する。なかには、攻撃を繰り出すだけでゲージを消費する武器もある。天使の武器は、種類やボタンにより攻撃方法が変わるので、下でまとめた攻撃方法をしっかり読んでおこう。


▲トーチャーアタックでトドメを刺さなくても、倒したときに必ず天使の武器を落とす場合もある。

天使の武器の特徴

- トーチャーアタックで倒すと落とすことがある
- 画面左側のゲージがなくなると消滅する
- Ⓟ、Ⓚともに武器専用の技が繰り出せる
- 全体的に攻撃が出るのが遅く、攻撃力が高い
- 左スティックを入力する技は通常どおり出せる
- 装備中でも別の天使の武器に持ち替えられる

Check ミニゲームでちょっと息抜き

ステージでアルフヘイムにつながる魔法陣に入ると、制限時間内に条件を満たすとクリアできるミッションが行える。また、ステージクリア後には射的のミニゲームのエンジェルアタックが遊べる。こちらはステージで集めたアーケードバレットが弾数となり、獲得したポイントは、アイテムと交換できたり、ヘイロウに換金できたりする。


◀チャプターⅢで行けるアルフヘイムの1つは、天使の武器のみで天使を全滅させるのがクリア条件。天使の武器を存分に扱えるので、ここで練習しておこう。


▶エンジェルアタックは3種類の標的が出現する。天使の弱点を狙うと1発で倒すことができるほか、複数の標的が重なったときに撃つと一度に撃ち抜くことができる。

アクス(Ⓟ)　体を回転させながら振り回して豪快に叩きつける


◀アクスを振り回して周囲を攻撃し、勢いをつけて縦に振り下ろす。攻撃の発生が早いので天使に近づいてから出すと効果的。ただし、攻撃している時間が長いぶん隙は大きめだ。

アクス(Ⓚ)　アクスをブーメランのように投げつけ、離れている天使を攻撃


◀前方にまっすぐ投げたあと、一定距離まで飛ぶか、障害物に当たると戻ってくる。離れた位置から攻撃するのに便利な攻撃で、アクスを投げつけている間は、通常の攻撃を出せる。

ロッド(ⓅⓅⓅ)　リーチが長い突き、なぎ払い、叩きつけの3段攻撃を繰り出す


◀攻撃のつなぎが早く、当ててしまえば比較的安全に最後まで技を叩き込める。攻撃の発生が多少遅いので、リーチの長さを生かして天使との間合いを少し離してから出すといい。

ロッド(Ⓚ)　地面に突き刺したロッドを軸に衝撃波を放つ


◀Ⓚ後に左スティックを回すと衝撃波が広がる。ジャンプして空中で出せば、攻撃が出るまでの遅さはそれほど気にならない。なお、攻撃を繰り出すとゲージをすべて消費する。

ソード(ⓅⓅⓅ)　縦斬りからなぎ払いへとつなぎ、斜めに振り下ろす3段攻撃


◀攻撃力はかなり高いが、攻撃範囲が狭く攻撃のつなぎも遅いので、攻撃中に周囲にいる天使の攻撃を受けやすい。天使が複数いる状況では、ウィッチタイムを発動してから出そう。

ソード(Ⓚ)　前方に突進しながら強烈な一撃を繰り出す


◀発動する際に若干の溜めが入るものの、当たれば大ダメージを与えられる。天使の攻撃をかわした直後や、ウィッチタイム発動後に狙おう。攻撃が当たると全ゲージを消費する。

ボウ(ⓅⓅⓅ)　弓をヌンチャクのように振り回す3段攻撃


◀1発目は攻撃の発生がかなり早く、2発目で周囲を攻撃するので扱いやすい。3発目は攻撃力が高いものの範囲が狭いので、天使に囲まれているなら2発目で止めておこう。

ボウ(Ⓚ)　ゆっくりと構えたあと、遠距離まで届く矢を連発する


◀Ⓚを連打すると矢を撃ち続ける。小さい天使なら1発で遠くに吹き飛ばせるので、離れた位置から撃てば安全に攻撃できる。矢を1発撃つごとにゲージを6分の1消費する。

モーニングスター(Ⓟ)　頭上で3回振り回して周囲を攻撃する


◀全周囲を攻撃できるものの攻撃範囲が狭く、攻撃している時間が長いのが難点。すべてヒットすれば大ダメージを与えられるので、ウィッチタイムを発動してから出すようにしたい。

モーニングスター(Ⓚ)　振り回して勢いをつけたあと、地面に叩きつける


◀叩きつけたときの攻撃力がかなり高く、Ⓟをヒットさせる余裕がないときに使っていきたい攻撃。基本は、大きい天使にはⓅ、小さい天使にはⓀという使い分けをしていこう。

トランペット(Ⓟ)　トランペットを脇に構えて巨大なエネルギー弾を撃ち出す


◀単発の弾を撃ち、1発撃つごとにゲージを3分の1消費する。空中で撃つとその場に滞空するので、基本的にジャンプして撃ったほうが安全。撃ったあとは回避を行って隙をなくそう。

トランペット(Ⓚ)　肩に構えたトランペットから攻撃力が高いエネルギー弾を1発撃つ


◀攻撃力がかなり高く、1発撃つと全ゲージを消費する。残りのゲージの量で攻撃力は変わらないので、Ⓟで2発撃ったあとに使うとお得。こちらもⓅと同様に空中から撃とう。

ストーリー攻略 チャプターⅢ②　溶岩が流れる場所の岩壁にかかっている橋を直すには、パラディソ～光の楽園～で砂時計のようなオブジェを入手する必要がある。その際、パラディソには、アルフヘイムへ行ける魔方陣と天使の歌声があるので探してみよう。もとの世界に戻ってオブジェを使うと、時間が戻って橋が復活する。橋を復活させると渡ってきた木の橋も復活するので、洞窟の出口付近にあったゲイツオブヘルに行くことが可能。さらに来た洞窟を戻ると、しばらく進んだところにアルフヘイムへ行ける魔方陣がある。

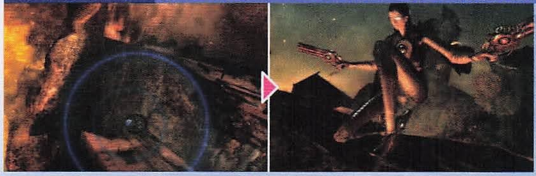
ストーリーを進めるためのシステム解説

これまでに紹介した立ち回りや技の活用法を実践すれば、問題なく天使たちと戦えるはず。戦闘がどうしても苦手な人は、ボタンを連打するだけで攻撃と回避を自動的に行う「Easy」か「Very Easy」に難易度を変更してみよう。ここでは1回のミスでゲームオーバーになってしまうイベントや入手できるアイテムの使い方など、戦闘以外で知っておきたいことを解説する。

イベント　イベント中でも気を抜かずに画面に注目

イベントに入ると演出に見入ってしまいがちだが、コマンドの入力が必要な場面が多々ある。そのときは必ず画面にコマンドが表示されるので、見逃さないようにしよう。特に下で紹介しているタイミング押しは、ストーリーを先に進めるために必須となるイベント。ほかにも一定時間内にジャンプをするなどのイベントがある。

タイミング押し　決められたタイミングでボタンを押して危機を脱する



◀左の写真のようにイベント中にコマンドが表示されることがある。光っている円がコマンドにちょうど重なったときに入力すると成功となり、次のイベントへ進むことができる。

大魔獣召還　天使が復活しないように大魔獣召喚で攻撃する



◀大魔獣召喚は、特定の天使の体力をゼロにすると行える。放っておくと回復してしまう天使にトドメを刺し、演出中に指定のボタンを連打するとヘイロウを稼ぐことができる。

アイテム　あらゆるものを壊してアイテムを入手

ステージで入手できるアイテムには、体力や魔力を回復するものや調合素材などがあり、これらは窓ガラスや植木鉢などを壊すと頻繁に出現する。壊したものはその場から離れると復活するので、何度でも入手可能だ。なお、ウィッチハートのかけらやムーンパールのかけらなどは、同じ場所で1個しか手に入らない。入手したあとは出現するアイテムがヘイロウやアーケードバレットなどに変わる。

ステージで拾える主なアイテム

アイテム	解説
グリーンローレル	体力を回復する
パープルバタフライ	魔力を回復する
イモリの黒焼き	調合素材
一角獣の角	調合素材
マンドラゴラの根	調合素材
ヘイロウ	ゲイツオブヘルでの取り引きで使用
天使の歌声	2つに分かれた曲を集めるとロダンから武器をもらえる
ウィッチハートのかけら	4つ集めると体力の上限が増える
ムーンパールのかけら	2つ集めると魔力の上限が増える
アーケードバレット	クリア後のミニゲーム「エンジェルアタック」の弾が3発増える
アントニオの手記	コレクトアイテム
魔女ガラス	コレクトアイテム

調合　体力や魔力を回復するアイテムを作る

調合は、アクションボタンで調合素材を注入し、必要な調合素材をすべて注入したあとに右スティックを回して行う。調合素材は基本的に集め放題なので、どんどん調合していこう。体力を回復するグリーンハーブは、余裕があるなら最大数まで作っておきたい。パープルマジックは魔力を回復し、持っておけばいつでもトーチャーアタックを狙えるのが強み。体力が多い天使に大ダメージを与えたいときに使おう。

調合で作れるアイテムの効果と調合素材

アイテム	効果	調合素材
ロリポップ グリーンハーブ	体力回復（小）	マンドラゴラの根×10
メガロリポップ グリーンハーブ	体力回復（大）	マンドラゴラの根×15
ロリポップ ブラディローズ	攻撃力UP（短）	一角獣の角×10
メガロリポップ ブラディローズ	攻撃力UP（長）	一角獣の角×15
ロリポップ イエロームーン	無敵（短）	イモリの黒焼き×10
メガロリポップ イエロームーン	無敵（長）	イモリの黒焼き×15
ロリポップ パープルマジック	魔力回復（小）	マンドラゴラの根×5、一角獣の角×5
メガロリポップ パープルマジック	魔力回復（大）	マンドラゴラの根×10、一角獣の角×5
魔笛	全体攻撃	マンドラゴラの根×10、イモリの黒焼き×10、一角獣の角×10

ゲイツオブヘル　集めたヘイロウで役立つアイテムを購入

ロダンがいるゲイツオブヘルでは、ヘイロウを使ってアクセサリやテクニックなどを購入できるほか、天使の歌声を完成させて持ち込むと対応した武器をもらえる。ここで優先的に購入したいのは、テクニックのエアダッヂとスティレット、アクセサリのセレーネの光とマハーカーラの月で、どれも戦闘で活躍が期待できる。そのほか、倒されたときに一度だけ復活できるレッドホットショットも購入しておくと安心だ。

アクセサリの種類と効果

アクセサリ	価格	解説
セルギーの恋人	100000	追加攻撃をする分身を出現させる。出現させている間、じょじょに魔力を消費し、魔力がなくなると消滅する
魔界交信器	100000	攻撃したときに同時に攻撃する悪魔を4体出現させる。出現させている間、じょじょに魔力を消費し、魔力がなくなると消滅する
プーリーの守護蝶	100000	攻撃を受けたときに身代わりになる蝶を4匹出現させる。出現させている間、じょじょに魔力を消費し、魔力がなくなると消滅する
セレーネの光	100000	攻撃を食らうと、魔力を1つ消費してウィッチタイムを発動させる
ディネタの星	100000	天使に挑発を行うと、体力が回復する
悪因悪果の数珠	100000	攻撃をギリギリで回避すると、ウィッチタイムの代わりに爆発を引き起こす魔法攻撃を繰り出す
絶望の眼差し	100000	天使が常に怒り状態になる
マハーカーラの月	200000	攻撃に合わせて左スティックを⇨を入力すると、攻撃をはじき返す。そこから左スティックを入力すると、追撃してウィッチタイムが発動

Check　コンボを継続してヘイロウを稼ぐ

ヘイロウは、天使が大量に出現するプロローグの最後の戦闘が稼ぎやすい。コンボを継続してコンボカウンターを累積させ、制限時間ギリギリまで戦って3回目のトーチャーアタックを決めよう。コンボを継続させるためのオススメの方法は、P.35で解説したクルセドラの基本コンボを出し続けること。難易度を下げて同じチャプターを連続でクリアするのもいい。



▲コンボが途切れそうなときは、遠距離まで届く銃を撃ってコンボをつなぎ、その間に次の手を考えよう。

BAYONETTA（ベヨネッタ）

■PS3／Xbox 360　■発売中（10月29日発売）　■¥7,980（税込）　■クライマックスアクション
■発売元：セガ／開発元：プラチナゲームズ（Xbox 360版）／移植開発：セガ（PS3版）　■プレイ人数：1人

大噴火コラム　アクションが苦手なら迷わずEASYでGO！

おしょう：ついに発売されました『BAYONETTA』。すでに体験版でプレイしまくっていた方も多いとは思いますが、実際の製品版はさらにクライマックス！　特にオープニングの墓場での、尼さんベヨネッタの変身シーンったらセクシーすぎ！　いや～ん！

コジ（ライター）：とまあ、おしょうさんがダメな人になるくらいセクシーなベヨネッタ姉さんですが、やっぱりその最重要ポイントはメガネですかね？

おしょう：すいません、今まで私生活では公言していませんでしたが、隠れメガネっ娘萌えです。……って、こんなコラムで告白してどうするよ（笑）。なので、ディレクターの神谷氏へインタビュー（電撃ゲームスVol.1のP.168参照）したときも、そのメガネへのこだわりには深く同意いたしました。とにかく昨今のアクションゲームはグラフィックがリアルになっているのだから、リアルさだけじゃなく、もっとフェティッシュな部分を追求してもイイはず！

コジ：さて、そんな持論は置いておいて、すでにソフトも発売されたことですし、もうちょっとゲームのことも語りましょうよ。特に難易度について。自分は攻略記事を書くためにもNORMALでのプレイでしたが、おしょうさんは？

おしょう：自分も最初はNORMALでプレイしていたんだけど、敵の攻撃を避けられないと、けっこう死にやすいよね。体力ゲージも短めだし。まあ、もちろんおいらがヘタレだから、っていう理由もあるのですが（苦笑）。それで難易度をEASYに変えてみると……これが劇的に違う！　従来のアクションゲームをプレイした際に「難易度を下げても、自分の腕だとあまり変わらない…」と感じたことがある人も、この違いはわかるはず。

コジ：さらにVERY EASYなら、ほぼ無敵ですしね。攻撃だけでなく自動で回避もしてくれるので、ウィッチタイム発動しまくりです。

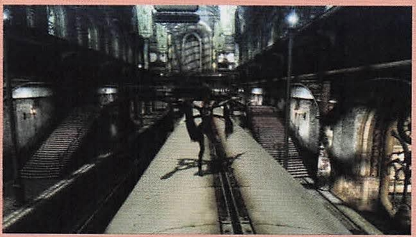
おしょう：神谷氏が「おかんモード」って言っていた難易度ね（笑）。なので、アクションの腕に自信がある人は歯ごたえのあるNORMALをプレイしてもらうのがベストだと思いますが、「自分はそんなにアクションがうまくないかも」と感じている人は、難易度を下げてサクサクプレイして、爽快感を味わうのもアリですな。

コジ：ほかにも、最初にクリアするときは低難易度で、もう一度そのチャプターにチャレンジするときは高難易度で、といったことも可能です。

おしょう：何度もチャプターに挑戦すれば、アイテムも拾えるしヘイロウも稼げるし、一石二鳥！

コジ：あと、記事に入りきらなかったネタですが、魔力を回復できる「挑発」は、武器によってポーズが違ったりします。

おしょう：なるほど！　別のライターさんがM字開脚をしていたのに、自分ができなかったのはそのためか！？　ちょっとプレイして試してくる！



▲挑発はボタンを軽く押すか、長く押すかによってもポーズが変化。コンボとも絡めていろいろ試してみたい。



勝つための秘訣を徹底指南!!

『Halo』シリーズの最新作『Halo 3: ODST』(以下ODST)が発売されて1カ月。これから始める人や上達できずに伸び悩んでいる人に向け、上級者と対等に渡り合うためのテクニックを紹介!

戦いのノウハウを徹底的にサポート

複数のプレイヤーと協力しながら対戦するマルチプレイモードが本作の醍醐味だが、チームワークを知る前に、まずは自身の知識やスキルを磨くことが重要。そこで今回は、マルチプレイでも戦力となるための第一歩として、基本的な立ち回りから一撃必殺のテクニックまで、各カテゴリに分けて解説していく。また、新モード「ファイアファイト」のポイント稼ぎに役立つテクニックも収録。

大噴火アクションのココがマントル!

KEY WORD ヘッドショット!!

『HALO』シリーズといえば、一撃必殺の美学「ヘッドショット」の存在をなくして語れない。動き回る敵の頭部を狙いすまして華麗に撃ち抜けば、たいていの敵は一瞬で散る。プレイするならぜひとも極めておきたいテクニックだ。

入門編 立ち回りの基本　過酷な戦場を生き抜くための立ち回り方を伝授

ここでは入門編として基本システムを踏まえつつ、必要最低限の知識や立ち回りを解説する。戦場では何に注意して、どのように行動すべきかをしっかりと学ぼう。ここで解説している基本を実践するだけで戦場での生存率が格段に上がるので、常に意識して立ち回るようにしたい。

1 移動するときはなるべく死角から狙われないルートを選ぶ

戦場で目立つ動きは命とり。見通しのよい場所を移動すると、周囲に潜む敵の格好のマトになってしまう。移動する際は、極力死角から狙われないように、壁を背負いながら移動しよう。その際、視界内に敵がいないかも注意深く観察すること。



◀移動に合わせて視界を調整し、敵が現れても瞬時に対応できるようにしておこう。地形や建物の構造を把握しておけば、敵が大体どのあたりに隠れているかの目星をつけやすい。

2 先手をとれば大きく有利 グレネードと武器で致命傷を与えろ

1対1の戦いは、わずか数秒での決着となることが多い。当然、先に発見して攻撃を仕掛けたほうが圧倒的に有利な状況になる。最初にグレネードを投げてからすかさず武器で銃撃するなど、時間差をうまく利用して一気にダメージを与えよう。



◀前方に敵を発見したが、どうやらこちらの存在に気づいていない様子。圧倒的に有利な状況なので、ここではまずダメージが大きいグレネードを敵がいる付近に投げておく。



▶そして一気に間合いを詰めつつ銃撃。敵がこちらに気づいた頃には、投げておいたグレネードが爆破するので、一瞬で倒せる。使いこなせば複数相手でも無傷で勝つことが可能だ。

3 スタミナが大きく減少したら物陰に隠れて回復を待つ

敵から攻撃を受けた際は、体力よりも先にまずスタミナが減少する。一定以上のダメージを受けてスタミナがすべてなくなると体力が減少していき、体力がゼロになると倒されてしまう。体力を回復する手段は、戦場で規定の場所に落ちているライフパックを入手するしかないため、常にスタミナが満タンの状態をキープして生存率を高めておきたい。減少したスタミナは、一定時間ダメージを受けなければ自然に満タンまで回復するので、やられそうなときは物陰にしばらく身を隠したり、入り組んだ地形に逃げ込んだりして時間を稼ぎ、回復を待つのが得策だ。



◀画面が赤くなったらスタミナが残り少ない証拠。こうなったら無理して戦わずに、安全な場所へ一時避難。



▶スタミナの回復を優先する。生き残るための基本となるので徹底すること。

4 立ち止まることは死を意味する 戦闘中は常に動き回れ

銃撃戦に突入したら、敵が照準を合わせにくくなるように不規則に動き回るのが定石。しかし、こちらも動きながら敵を攻撃することになるため狙いをつけにくくなる。お互いが動く状況でも照準を合わせられるように練習しよう。



◀ジグザグに移動したり、ジャンプしたりして、狙いを定めにくくする。相手との腕の見せどころだ。

5 プラズマ系でシールドをはがし銃弾系でトドメを刺す

ほとんどの武器は、弾の性質によって「銃弾系」と「プラズマ系」に分かれる。銃弾系の武器は敵本体に、プラズマ系の武器は敵のシールド(プレイヤーのスタミナと同じ)に対して有効なため、プラズマ系の武器でシールドをはがしてから、銃弾系の武器に切り替えて攻撃する流れが効率的だ。そのため、持ち歩く武器は、基本的に銃弾系とプラズマ系の組み合わせを選択し、移動中はプラズマ系の武器を構えておくとよい。なお、どちらにも属さない武器は、敵の状態に関係なく一定のダメージを与えられる。



◀まずはプラズマ系の武器で攻撃して、敵が装着しているシールドをはがそう。



▶シールドがはがれたのを確認したら、すぐに銃弾系の武器に切り替えて攻撃だ。

■銃弾系に該当する武器

・サイレンサー付きサブマシンガン	・スパイカー
・ハンドガン	・ショットガン
・アサルトライフル	・モーラー
	・スナイパーライフル

■プラズマ系に該当する武器

・プラズマガン	・カービン
・プラズマライフル	・ビームライフル

『ODST』ではココが変わった! ①体力とスタミナ

画面上部のバーは体力を表しており(「マルチプレイ」は除く)、ライフパックを入手すると回復できる。スタミナは画面に表示されないが、ダメージを受けると画面が赤くなり、減少量にともない色の濃さで危険度を警告してくれる。時間の経過で自然回復する仕組みだ。前作ではスタミナの概念はなく、プレイヤーは「シールド」と呼ばれるもので保護されており、体力は自然回復していた。

応用編Ⅰ 武器

武器の特徴を知り、性能を最大限に引き出そう

各武器の特徴を理解しておけば、性能を最大限に引き出せるだけでなく、敵が使用する武器を判断して対策をたてられる。また、敵を迅速に倒すことができる「EMP」は重要なテクニックの1つ。対人戦とコヴナント戦のどちらにおいても役立つので、やり方を覚えておこう。

1 プラズマガンのチャージショットから一撃必殺のヘッドショットを決める

プラズマガンのチャージショットは、1発で敵が装着しているシールドをはがす効果があり、ハンドガンやカービンなどは、シールドを装着していない敵にヘッドショット（敵の頭部に命中させる）を決めると一撃で倒せる。この2つの特徴を生かし、チャージショットから素早くヘッドショットを狙う連係が「EMP」だ。これは、必須テクニックとなるのでぜひ極めよう。

■ヘッドショットの対象となる武器

･カービン	･ビームライフル
･ハンドガン	･スナイパーライフル



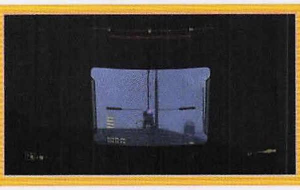
◀照準が赤くなったらチャージショットを発射。この時点で敵の頭部に照準を合わせておくのが理想だ。



▶すぐに武器を切り替えてヘッドショットを狙う。成功すれば敵を一撃で倒せる。

POINT 射撃の命中精度を高めるコツ

照準の調整は、視点操作で照準の位置をある程度合わせ、移動しながら照準を微調整するのがポイント。敵との距離が近いほど捕捉が難しくなるため、慣れるまでは自分が得意な間合いを保とう。ヘッドショットを狙う場合は、敵の移動先を予測して照準を頭の高さに合わせておくやり方がオススメだ。



◀遠距離の敵を狙撃するときは、照準の高さを頭部に合わせてから移動で調整しよう。

2 ロッドガンは敵の体を狙って撃ち ロケットランチャーは敵の足元を狙う

着弾時の爆風で敵を一掃できるロッドガンとロケットランチャーは、特徴は似ているが性質は異なる。ロッドガンは、壁や地面で跳弾するため、敵の体めがけて使用。一方のロケットランチャーは、敵の足元を狙うのがコツだ。



◀ロケットランチャーを使う際に敵が近くにいるときは、着弾時に発生する爆風を食らわないように後方へジャンプしながら撃とうと安全だ。



▶着弾後の爆風を当てる感じで、足元を狙って弾を放つ。なるべく多くの敵を巻き込めるように、密集地帯の中心付近に狙いを定めよう。

武器解説

武器は全部で17種類。弾薬を装填するタイプの武器は、同じ武器を拾えば弾を補充可能（スナイパーライフルとロケットランチャーは専用の弾薬もある）。エネルギータイプの武器は、リロードがなく使い切りのため、エネルギーがなくなった場合は、落ちている武器と交換しよう。



銃 モーラー

最大装填数：5 ｜ 弾の最大所持数：25

一度に複数の弾を発射する片手用のショットガン。威力や装填数はショットガンに劣るが、リロードはこちらのほうが速い。距離が離れるほど弾がばらけるので近距離で使おう。



爆 ニードラー

最大装填数：19 ｜ 弾の最大所持数：95

追尾性能が備わった弾を連射できる。弾速はかなり遅く、1発の威力は微々たるものだが、弾を敵に当てると付着し、8発以上着弾させると爆発して大ダメージを与えられる。



銃 サイレンサー付きサブマシンガン

最大装填数：48 ｜ 弾の最大所持数：240

初期装備の1つで、装填数が多いマシンガン。連射性能に優れており、1段階ズームアップできるスコープも付いている。弾を撃ち続けると反動によって照準が徐々に上に傾く。



銃 スナイパーライフル

最大装填数：4 ｜ 弾の最大所持数：24

弾速が非常に速く、かなり遠くにいる敵でも正確に撃ち抜ける狙撃用ライフル。2段階までズームアップできるスコープが取り付けられており、ヘッドショットも可能。



爆 ブルートショット

最大装填数：6 ｜ 弾の最大所持数：18

着弾時に小規模な爆発を起こす弾を撃てる。爆風のダメージが小さいうえに範囲も狭いので、敵の体を狙って撃とう。弾は単発だが、ボタンを連打すれば短い間隔で発射できる。



銃 ハンドガン

最大装填数：12 ｜ 弾の最大所持数：72

ヘッドショットが可能な短銃で、もう1つの初期装備。単発のタイプだが、ボタンを連打すれば短い間隔で連射できる。スコープを使えば、離れた敵を狙い撃つことも可能。



プ プラズマガン

消費量：1 ｜ エネルギー：100

単発のエネルギー弾を発射する。5発撃つごとにエネルギーを1消費。溜めてから撃つと、追尾性能があるチャージショットを放つことができ、シールドを一撃ではがせる。



爆 ロッドガン

最大装填数：5 ｜ 弾の最大所持数：30

発射直後のみ壁や地面に当たると跳弾する性質があり、着弾地点を中心に広範囲に爆風が広がる。武器のサイズが大きく、構えている間は右側が見えづらくなるのが欠点。



銃 アサルトライフル

最大装填数：32 ｜ 弾の最大所持数：384

かなり多くの弾を所持できるのが特徴。性能はサイレンサー付きサブマシンガンとほぼ同じで、こちらも連射性能に優れている。ただし、弾がばらけるため遠くの敵には不向き。



プ プラズマライフル

消費量：1 ｜ エネルギー：100

ブルートが愛用する武器で、連射性能に優れている。4発撃つごとにエネルギーを1消費する。連射しすぎるとオーバーヒートを起こし、3秒ほどエネルギー弾を撃てなくなる。



爆 ロケットランチャー

最大装填数：2 ｜ 弾の最大所持数：8

装填数、弾の所持数ともに少なく、リロードの速度も遅いが、破壊力抜群のロケット弾が撃てる。着弾時に発生する爆風の範囲が広く、敵の密集地帯に撃てば一網打尽にできる。



銃 スパイカー

最大装填数：40 ｜ 弾の最大所持数：160

コヴナント製のマシンガン。弾速はそこまで速くないが、連射できるわりに1発のダメージが大きいのが特徴だ。遠くで動く敵には命中させにくいので、なるべく近距離で使おう。



プ カービン

最大装填数：18 ｜ 弾の最大所持数：90

単発のビームを放つコヴナント製のハンドガンで、ヘッドショットが可能。ハンドガンと比べて、装填数、所持数ともに若干多いが、1発の威力や連射の速度は劣る。



レ スパルタンレーザー

消費量：20 ｜ エネルギー：100

レイスを一撃で大破させるほどの威力を誇るレーザーが撃てる。ボタンを押したまま一定時間が経過すると自動的に発射され、1発撃つごとにエネルギーを20消費する。



銃 ショットガン

最大装填数：6 ｜ 弾の最大所持数：36

一度に無数の弾を同時に発射する武器で、至近距離の敵に対して真価を発揮する。リロードの際に弾を1発ずつ装填するため、次に撃つまでかなりの時間を要するのが欠点。



プ ビームライフル

消費量：5 ｜ エネルギー：100

最大2段階までズームアップできる狙撃用のライフルで、ヘッドショットが可能。1発撃つごとにエネルギーを5消費し、連続で撃ち続けるとオーバーヒートを起こす。



近 グラビティハンマー

消費量：5 ｜ エネルギー：100

ブルートリーダーが使用する近接攻撃用のハンマーで、射程が長く威力が高い。攻撃時は前方約180度の範囲に衝撃波を発生させ、1回使うごとにエネルギーを5消費する。

※銃：銃弾系、プ：プラズマ系、爆：爆発をともなう効果、レ：レーザーを放つ、近：近接攻撃専用

『ODST』ではココが変わった!
❷武器の両手持ちが不可能!?

両手持ちは、特定の武器を2丁同時に構えることができるかわりに威力が若干落ちるというシステム。両手持ちの状態だとグレネードを使用できないが、「EMP」が武器を切り替えずに行えたり、ライフル2丁を乱射して突撃したりするといった殺傷力の高い攻めが可能になる。『ODST』では、マルチプレイモード以外で両手持ちができなくなり、ヘッドショットが可能なバトルライフルも存在しない。

応用編Ⅱ 近接攻撃
特性を生かして必殺の一撃を叩き込もう

戦場では銃撃戦がメインとなるが、近接攻撃を使った立ち回りも覚えておくと戦術の幅が広がる。近接攻撃を狙うときのポイントは、敵を正面にとらえることと、攻撃がどれほどの間合いまで届くのかを把握しておくこと。要所で絶大な効果を発揮するのでうまく使いこなそう。

1 銃撃しつつ敵に接近し近接攻撃につなげる

近距離での戦いは、照準合わせを駆使した撃ち合いを行うだけではない。いかにして近接攻撃を叩き込むかも勝敗を分ける要因の1つになるのだ。弾切れになりそうになったら銃撃しつつ接近し、すれ違いざまに近接攻撃を繰り出すなど、効率よくダメージを与えていきたい。なお、近接攻撃の性能は武器のサイズが影響し、ロケットランチャーやスパルタンレーザーなどの大型の武器は高威力だが、隙が大きくなる。

■近接攻撃の特徴

- 大型の武器を装備して殴るとダメージアップ
- 大型の武器ほど殴る動作が大きくなる



◀一進一退の銃撃戦が展開。装備している弾薬が尽きるタイミングを見計らい、銃弾を浴びせながら接近する。あまり被弾しないように、小刻みに動きながら近づこう。

▶間合いに入ったらすかさず近接攻撃を繰り出す。攻撃後は敵が照準を合わせにくくなるように、すれ違うのがポイント。そのあとは振り向きつつ弾をリロードしよう。

POINT 敵の背後から決めれば即死

近接攻撃を敵の背後から当てると「暗殺」となり、敵が装着しているシールドやブルートリーダーが展開する無敵のシールドなどに関係なく一撃で仕留められる（ハンターを除く）。こちらに気づいている敵に決めるのは至難の業だが、敵の背後に忍び寄ることができたら積極的に狙おう。


◀対人戦では、しゃがみながら移動すれば敵のレーダーに映らない。建物に身を潜めている敵を発見したら、こっそりと背後から近づいて暗殺を狙っていこう。

応用編Ⅲ グレネード
爆発するタイミングを考慮して使おう

各種グレネードは、武器に比べて所持できる数が少ないぶん、殺傷力に長けている。フラググレネードなら爆風によるダメージを狙い、そのほかのグレネードは敵に貼り付けて使用するのが主流だ。基本的には攻撃手段として使うが、防御手段としても活用できる点に注目しよう。

1 フラググレネードの性質を利用して物陰に潜む敵を狙う

フラググレネードは、天井や壁などに当たると跳ね返り、当たってから約2秒後に爆発する。この性質を利用すれば、通路の曲がり角に潜む敵などに奇襲を仕掛けることが可能だ。ぶつかったときの速度や角度に応じて跳ね返り方が変わるため、どの位置に跳ね返るかを予測して狙おう。



◀レーダーを見ると、曲がり角で敵が待ち構えているのがわかる。角度を調整してフラググレネードを投げよう。

▶投げたグレネードが爆発して敵が逃げ出したら一気に仕留める。ちなみにロッドガンでも同様の戦術が可能だ。

2 敵を正面にとらえてグレネードを体に貼り付ける

プラズマグレネード、スパイクグレネード、ファイアグレネードは、敵に命中すると貼り付き、爆殺もしくは焼き殺せる。敵がこちらに気づいていないときや、狭い通路で敵と対峙したときなど、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい。どのグレネードも正面に飛ぶので、投げるときは敵を正面にとらえたうえで、距離に合わせて視点の高さを調整するのがコツだ。なお、グレネードを貼り付けられた敵は、こちらを道連れにしようと特攻してくることがある点に注意。貼り付けたらすぐに敵から離れよう。



◀特攻されても逃げられるように、投げるときはできるだけ離れた位置から狙おう。

3 逃げるときは爆風を盾に退路を切り開け

グレネードは、敵から逃れるための防御手段として使用することもできる。敵から不意打ちを食らったときや戦っても勝ち目がないときは、敵が追撃してくる進路を妨害するようにグレネードを投げつつ逃げるのがオススメ。うまく使いこなしてスタミナを回復する時間を稼ごう。



◀敵から不意打ちを食らってしまい、スタミナが大きく減少。このような状況ではいったん逃げるのが得策。

▶後退しながら視点を斜め下に向け、グレネードを投げる。これで敵はうかつに近づけなくなる。

◀グレネードによる妨害で時間を稼げれば、安全な場所まで逃げることができ、スタミナを回復できる。

POINT 落ちているグレネードは誘爆する

グレネードを所持している敵を倒すと、その場にグレネードを落とす。落ちているグレネードは、攻撃を加えると爆発するうえに、周囲に複数あると次々と誘爆するため、放置しておくのは危険。落ちているグレネードを発見したら、拾う（持てない場合は使ってから拾う）か、その場所には近づかないようにしよう。


◀ファイアグレネードが誘爆した場合は効果が変わり、炎ではなく小規模な爆発になる。

グレネード解説

4種類のグレネードは、最大所持数がいずれも3個ずつ（マルチプレイは2個）と、非常に少ない。それほど頻繁に手に入るものではないので、それぞれのグレネードの性能を把握して、ピンポイントで使っていきたい。


◀最初から所持しているのはフラググレネードのみ。そのほかのグレネードは、主にコヴナントを倒して手に入れることになる。

フラググレネード



衝撃を受けると起爆スイッチが作動し、約1秒後に爆発を起こす時限式のグレネード。表面が硬くできており、障害物に当たったときの速度や角度に応じて跳ね返り方が変わる。爆風の範囲がかなり広いので、多少アバウトな位置に投げても命中しやすい。

スパイクグレネード



投げたときに触れた場所に貼り付き、着弾してから約1秒後に爆発する。爆発とともに周囲に無数の針を飛ばし、威力も高いが、爆発地点から少しでも離れると威力が激減する。爆発の範囲が狭いので、貼り付けられた敵が特攻してきても安全なのが利点だ。

プラズマグレネード



天井や壁には貼り付かないが、敵の体や武器には付着するという特殊な性質を持ったグレネード。投げてから地面に落ちる、または敵に貼り付けたあと約2秒が経過すると爆発する。爆風の範囲がそこそこ広く、貼り付けたときは即死級のダメージを与える。

ファイアグレネード



着弾した直後に一定の範囲で約5秒間炎上し、炎に触れている間はダメージを与え続ける。敵の体に当てた場合は引火して徐々に体力を奪えるが、引火した敵に触れると自分に燃え移る点に注意。グレネードが貼り付かないコヴナントに対して有効だ。

『ODST』ではココが変わった! ❸暗闇で役立つバイザーモード

これまでのシリーズは、暗闇ではライトで光を発して周囲を照らしていたが、『ODST』では暗闇であらゆる物体を視認できるバイザーモードを搭載。バイザーモード中は、敵は赤、味方は緑、武器やグレネードは青といったように、色のついた輪郭が表示されて区別しやすくなっている。暗い場所では欠かせないバイザーモードだが、明るい場所で使用すると、まぶしくて周囲が見えづらくなる。

応用編Ⅳ 乗り物

各種乗り物の扱い方と対策を覚えよう

各種乗り物はプレイヤーが扱うぶんには頼もしいが、敵に回すとやっかい。耐久力が高く、強力な武器を搭載しているのが特徴で、キャンペーンモードでは、移動手段として活躍する。ここでは固定砲台であるタレットを含めた乗り物のオススメの使い方と対策を解説する。

1 一定以上の距離を開けて加速して一気にひき殺せ

ゴーストやチョッパーは、加速しながら敵に体当たりすればひき殺すことができる。スピードが速いほど与えるダメージが大きくなるので、ある程度間合いを離して加速してから体当たりすれば、体力がかなり多いハンターでも一撃で倒せる。壁沿いや通路など、移動方向が制限される場所に敵がいた場合は、避けられにくいので特に狙い目だ。



◀スピードが乗れば、シールドを装着した敵でも一撃。加速中は制御が難しいので事前に向きを調整しよう。

2 わずかな隙を狙って近づき敵の乗り物を奪い取る

敵が操る特定の乗り物は、近づいてRBを押し続ければ、操縦者を蹴り落として奪い取れる。敵と向き合った状態で近づくと、あっさりとやられてしまうので、方向転換などで減速したときに死角へ回り込んで奪い取るとよい。なお、レイスは基本的に奪い取ることはできないが、上記の方法でしがみついてグレネードを仕掛ければ破壊できる。



◀わずかな隙を狙って強引に奪取。奪い取ったあとは、取り返されないように敵からすぐに離れよう。

3 タレットを使用するときは取り外す敵を倒すときは死角に回り込め

戦場の規定の場所に配置されているタレットは、固定台から取り外して使うのが基本。固定台に設置された状態で使うと、常に静止した状態になるため、敵に狙われやすく簡単に倒されてしまう。逆に敵がタレットを操縦しているときは、銃口を向けられない後ろ側（シェイドタレットは除く）に回り込んで近づき、そこから銃撃したり、グレネード貼り付けたりして攻撃するのが安全だ。なお、スナイパーライフルやビームライフルを所持している場合は、遠距離から操縦している敵をヘッドショットで狙撃しよう。



◀取り外すと、弾数は制限されるが、全方向を狙い撃てる。うまく活用して敵を一気に蹴散らそう。



▶操縦中は後方からの攻撃に対して無力になる。敵がタレットから離れる前にトドメを刺そう。

POINT エンジンブローで動きを止める

プラズマガンのチャージショットは、敵のシールドをはがす以外にも、乗り物の機能を一時的に停止させる「エンジンブロー」を引き起こす効果がある。これを利用すれば乗り物の動きを止めて、奪取や破壊が容易になる。なお、こちらが操縦する場合も同様なので、敵のチャージショットには注意して走行すること。


◀飛行中のバンシーに命中すると、地面に落下する。この隙にグレネードを貼り付けよう。

乗り物解説

各種乗り物は、搭載している武器や機能などの特徴が大きく異なるほか、複数人で乗ることができたり、操縦感覚が違ったりする。攻撃を受けると徐々に破損していくが、これは乗り物の残り耐久力を示すもので性能に影響はない。


◀コヴナントを搬送する巨大降下艇のファントムは、前方と左右にプラズマキャノンを搭載している。コヴナント専用の乗り物のため、操縦することはできない。

マシンガンタレット



取り外したときの弾数：200

銃弾系の弾を連射するガトリング砲で1発の威力が高い。撃ち始めは連射速度が遅いが、撃ち続けると徐々に速くなる。固定台に設置されているときは、約180まで旋回可能。

ミサイルタレット



取り外したときの弾数：8

単発の小型ミサイルを発射する対乗り物用のタレット。乗り物が射程距離に入ると自動的にロックオンして発射する。弾には追尾性能も備わっている。旋回できる角度は約180度。

プラズマキャノン



取り外したときの弾数：200

左右の銃口からプラズマ系の弾を一定の速度で交互に撃てる。固定されているときは約180度まで旋回でき、取り外せば、リロードをせずに弾を撃ち続けることが可能。

ジェイドタレット



取り外したときの弾数：ー

発射する弾や連射の速度などはプラズマキャノンとほぼ同じ。取り外しはできないものの、360度旋回できるうえに、操縦席の周囲が防壁で保護されている。

ゴースト



加速	可能	奪取	可能
搭乗できる最大人数			1人

ブースト機能を備えたホバーバイクで、前方にプラズマキャノンが取り付けられている。加速したときのスピードはトップクラスなうえに、制限なく加速する。ただし、ほかの乗り物よりも耐久力が低く、軽量のため爆風を食らうと転倒する。

バンシー



加速	可能	奪取	(※)
搭乗できる最大人数			1人

プラズマキャノンと、着弾時に爆発を起こすエネルギー弾が実装された飛行タイプの乗り物で、空中を縦横無尽に移動できる。また、敵の銃弾を回避するためのバンシートリック（宙返りや横回転）と呼ばれるアクションが任意に行える。

チョッパー



加速	可能	奪取	可能
搭乗できる最大人数			1人

正面からの攻撃に対して耐久力が高いバイク型の乗り物。左右に搭載した銃口からは、連射の速度は遅いが威力が高い弾を交互に発射できる。一時的な加速は可能だが、機体のバランスが悪く、方向転換したあとなどはふらつくので弾を当てにくい。

レイス



加速	可能	奪取	(※)
搭乗できる最大人数			2人

大型のホバー型戦車で、プラズマキャノンと主砲を搭載している（操縦者が主砲を担当）。主砲を撃つと巨大なエネルギー弾が放物線を描いて飛び、着弾すると大きな爆発が起きて複数の敵を巻き込める。移動速度は遅いが耐久力に優れている。

ワートホグ



加速	不可	奪取	ー
搭乗できる最大人数			3人

3人乗りの小型対装甲車両。荷台にマシンガンタレットやガウスキャノンを装備しており、操縦担当の運転席、武器を使った射撃担当の助手席、タレット担当の荷台と、乗る場所で役割が分担されている。曲がり角ではドリフトすることが可能。

スコーピオン



加速	不可	奪取	ー
搭乗できる最大人数			2人

マシンガンタレットと主砲を搭載した重戦車で、操縦者は主砲を操作可能。主砲から一直線に飛ぶロケット弾は、弾速がかなり速いうえに着弾時には大きな爆風を巻き起こす。なお、「キャンペーン」では、キャタピラに最大4人まで搭乗できる。

※欄外参照

『ODST』ではココが変わった!
❹バンシー、レイスの奪取が不可能

「キャンペーン」や「ファイアファイト」では、敵が搭乗するバンシーとレイスは奪い取れない。この変更により、前作に比べてキャンペーンの難易度が高くなったといっても過言ではない。どちらも敵に回すとやっかいなので、出現したら無視して近寄らないのも手だ。なお、マルチプレイではこれまでどおりすべての乗り物を奪取できるので、搭乗中は敵に近づかれないように注意しよう。

応用編V コヴナント攻略

敵の特徴に応じて最善の攻撃手段を選ぼう

コヴナントへの対策は「キャンペーン」はもとより、強力な乗り物が使えない「ファイアファイト」では特に押さえておきたい。なお、ブルートリーダーとハンターは、シールドとは異なる防具を身につけており、一定以上のダメージを与えるとはがれて弱点がむき出しになる。

グラント



特徴
- 耐久力と命中精度が低い
- ブルートキャプテンに率いられて集団で登場
- 劣勢になると逃げ出す

攻撃手段：プラズマガン、ニードラー、ロッドガン、プラズマグレネード

近づかれる前にヘッドショットを決めろ

どの武器でも比較的楽に倒せるが、集団で次々と攻めてくるところをヘッドショットで倒していくのが最も効率的だ。プラズマグレネードを体に付けて特攻してくるタイプは、近寄られると危険なので、優先して倒すようにしたい。



◀グラントの頭部は、体の中心よりやや上の位置にある。素早くヘッドショットを狙えるようになれば、弾薬の節約にもつながる。

ジャッカル



特徴
- 同族と群れて行動する
- 全身を盾で保護しながら戦う
- 盾の性能は銃弾系に強く、グレネードを弾き返す

攻撃手段：プラズマガン

チャージショットや近接攻撃で盾を破壊

プラズマガンのチャージショットや近接攻撃で盾を壊してしまえば無防備になる。盾を破壊したあとにヘッドショットや近接攻撃で仕留めよう。なお、移動中は盾を構えないため、近寄られる前にヘッドショットを狙うのも手だ。



◀盾の左右にある隙間を狙って体を撃ち、ひるんだところにすかさずヘッドショットを決める。若干難しいが、こちらも有効な戦術だ。

スナイパージャッカル

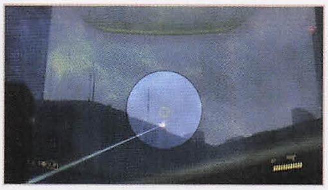


特徴
- 命中精度が非常に高い
- 中、遠距離での戦いを好む
- 高台からビームライフルで狙撃してくるタイプもいる

攻撃手段：カービン、ビームライフル

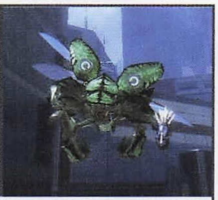
中・遠距離からのヘッドショットで応戦

攻撃中はほとんど動かないので、移動しつつヘッドショットで倒すのがオススメ。遠距離から狙撃してくるタイプは、敵の死角になる場所から近づき、こちらの攻撃の射程内に入ったらヘッドショットを決めて先制するとよい。



◀狙撃するタイプは、こちらを発見し続けている限り攻撃の手をゆるめない。一度どこかに身を隠し、安全な場所を移動して近づこう。

ドローン



特徴
- 集団で飛行しながら襲撃
- 緑、赤、黄の3色がいる
- 赤と黄のタイプは、シールドを装着している

攻撃手段：プラズマガン、ニードラー

連射性能が高い武器で撃ち落とせ

動きは素早いが体力は少ないので、サイレンサー付きサブマシンガンやプラズマライフルなど、連射性能に優れた武器で攻撃すると倒しやすい。弾を当てやすくするためにも、できるだけ狭い場所に敵を誘い込んでから倒すようにしよう。



◀マシンガンタレットやプラズマキャノンは特に有効。緑のタイプなら、1、2発命中すればすぐに撃ち落とせる。取り外して一掃しよう。

ブルートキャプテン

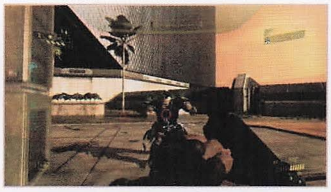


特徴
- シールドを装着している
- 多彩な武器を使いこなす
- シールドがはがれると近接攻撃のみ仕掛けてくる

攻撃手段：プラズマライフル、スパイカー、モーラー、ファイアグレネードなど

EMPやグレネードの貼り付けが効果的

シールドをはがしたあとがやっかいなので、EMPやグレネードを貼り付けた爆殺で一気に倒したい。なお、光学迷彩で姿を隠しているタイプは、暗い場所に移動してバイザーモードをONにすると姿を発見しやすくなる。



◀シールドがはがれた直後は特定の動作をするため、頭の位置が若干低くなる。EMPを狙う際はそのことを考慮して頭部を狙おう。

ジェットパックブルート



特徴
- シールドを装着している
- 大きく跳躍しながら移動
- フレア(閃光)やパワードレイン(スタミナ減少)を使う

攻撃手段：プラズマライフル、スパイカー

着地際を狙ってEMPを決めろ

ブルートキャプテンと同じく、EMPやグレネードを貼り付ける戦術が有効。跳躍を繰り返すので、こちらに近づいてくるところを見計らって着地際を攻撃しよう。動きを読んで、敵の着地点にあらかじめ狙いを定めておくとよい。



◀ジャンプの軌道は常に一定で、着地したあとにわずかな隙ができる。うまく移動すれば、背後に回り込んで攻撃することも可能だ。

ブルートリーダー



特徴
- シールド+兜を装着している
- グレネードが貼り付かない
- 一定のダメージを受けると無敵になるシールドを展開

攻撃手段：ロッドガン、グラビティハンマー、スタングレネード

ファイアグレネードや暗殺で迅速に倒せ

ロッドガンを装備したタイプは、攻撃を食らわないように横へ移動しながらファイアグレネードを投げて焼き殺す。グラビティハンマーを持ったタイプは、ジャンプ攻撃に合わせて前進しながらすれ違い、背後から暗殺を狙おう。



◀一定の距離をとると、こちらに向かってジャンプ攻撃で襲ってくる。下がると確実に食らうが、前進して背後に回ればかわせる。

ハンター

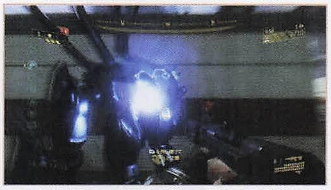


特徴
- 強固な装甲と盾を装備
- 近接攻撃の範囲が広い
- 単発タイプと放射タイプのビームガンを使い分ける

攻撃手段：ビームガン(ハンター専用武器)

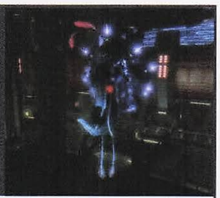
背後に回り込み、弱点となる腰を狙え

ビームガンを乱射されないように接近戦に持ち込むのがポイント。近づくと近接攻撃で襲ってくるが、少し離れた間合いで敵を中心に回りながら移動すればほぼ当たらない。周囲を移動しながら弱点となる腰を狙って攻撃しよう。



◀ヘッドショットや暗殺は効かないが、グレネードの貼り付けは有効。敵の腰をめがけてグレネードを投げれば、効率よく倒せる。

エンジニア



特徴
- 空中を低速で浮遊する
- 攻撃を仕掛けてこない
- 周囲にいるコヴナントにバリアを張り続ける

攻撃手段：―

プラズマ系の武器を駆使して撃墜せよ

攻撃はしてこないが、シールドと似たような性質を持つバリアを周囲のコヴナントに張り続ける。発見したら、ほかの敵よりも優先して倒そう。自身もシールドを装着しているので、プラズマ系の武器で攻撃するのがオススメだ。



◀攻撃すると逃げようとするので、なるべく近づいてから攻めよう。倒すと複数のプラズマグレネードを周囲にばらまくので要注意。

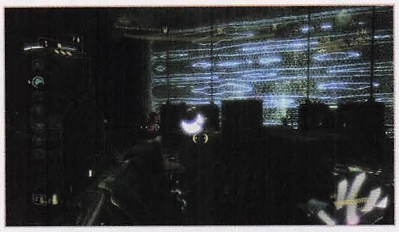
『ODST』ではココが変わった! ⑤「ファイアファイト」の収録

本作で新たに収録された新モード「ファイアファイト」は、次々と押し寄せるコヴナント軍を倒してハイスコアを目指すというもの。1人プレイはもちろん、4人の仲間と協力するオンラインプレイも可能だ。敵は複数体で編成された部隊単位で侵攻し、せん滅するごとに回避能力が上がったり、体力が2倍になったりする「スカル」が発動する。徐々に難しくなっていくなかで、己の限界に挑むのだ。

ファイアファイト攻略 高ポイントを獲得するためのテクニック

メダル獲得の対象となるキル条件が高ポイントへの近道

「ファイアファイト」におけるポイント稼ぎのキモは、高ポイントのメダルをいかに多く獲得できるかどうか。メダルは、ヘッドショットや暗殺などの特定のキル条件（倒し方）を満たすと獲得でき、通常よりも多くのポイントが得られる。なかでも右にまとめたメダルは、いずれも狙いやすく、得られるポイントも高い。これらを意識した立ち回りで、このモードの目標である200,000を目指そう。なお、獲得できるポイントは難易度やスカルの数によっても変わる。



◀地形や構造はもとより、乗り物の有無や敵の出現場所なども把握して戦術に生かそう。

狙っていきたいメダルの獲得条件

- 倒されずに○○キル達成
- 約4秒以内の間隔で連続○○キル達成
- ヘッドショットでキル
- EMPによるキル
- グレネードを貼り付けてキル
- 背後からの近接攻撃でキル
- 倒されずにグラビティハンマーで連続○○キル達成
- 倒されずに乗り物で連続○○キル達成

ライフパックがある付近での立ち回りを心がける

関連する主なメダル

ライフパックは、主にプレイヤーが復活する場所（開始場所）の付近に配置されているので、戦場で立ち回るときは、ライフパックがある周辺を拠点にしよう。グラビティハンマーなどの強力な武器を持ったままやられても、落とした武器をすぐに回収できる。



◀ライフパックは、体力に加えてスタミナも全回復する。ピンチと思ったら迷わず入手。

グラントの大軍にはヘッドショットで連続キル

関連する主なメダル

グラントは、1体のポイントは少ないが、複数で出現するため高ポイントを獲得しやすい。ヘッドショットで次々と倒していくのがオススメだが、メダルの獲得条件は、次の敵を倒すまでの間隔が4秒以内となっているので、正確な照準合わせがカギとなる。



◀お互いが平地にいれば、照準の高さを頭に合わせて左右に調整するだけでOKだ。

降下艇の接近を見計らいロケットランチャーで奇襲

関連する主なメダル

ミッションによっては、特定の場所にロケットランチャーが置いてある。コヴナントを搬送しているファントムの高度が下がったときや、ファントムからコヴナントが降りてきたときなどを狙って奇襲を仕掛けよう。うまく当たれば5～6体ほどまとめて倒せる。



◀まずはファントムの砲撃が当たらない位置に隠れて狙う角度を決めておく。そして、攻撃を仕掛けるタイミングを見計らい、飛び出すと同時に発射しよう。チャンスは一瞬だ。

ゴーストやチョッパーで敵の密集地帯に突撃

関連する主なメダル

ゴーストやチョッパーは貴重な戦力となるので、奪い取ることができたら破壊されないように大切に使いたい。砲台による射撃で敵を倒すこともできるが、高ポイントを狙うなら加速してから敵が密集しているところに突っ込んで大量にひき殺したほうがよい。



◀遠くから様子を見つつ、敵が密集しているところに向かって一気に加速。加速中は攻撃を食らいにくい。



▶敵によっては避けられるが、当たれば一撃で倒せる。安全な位置まで離れて再び同じことを繰り返そう。

複数のグラビティハンマーを温存しながら戦う

関連する主なメダル

グラビティハンマーを持つブルートリーダーは、2～3体同時に出現することが多々あり、すべて倒せば強力なグラビティハンマーが複数落ちた状態になる。放置して消失してしまうともったいないので、少し使ったら拾い直すなどして適宜持ち替えよう。



◀グラビティハンマーは、威力、攻撃範囲ともに非常に優秀。敵が密集しているところなど厳選して使おう。



▶残りがどこにあるかを把握しておくこと。落ちているエネルギー残量のほうが多ければ、拾うことができる。

必要のない乗り物は搭乗する敵ごと爆破

関連する主なメダル

乗り物に敵が搭乗した状態で破壊すると、高ポイントを獲得できる。乗り物を破壊する手段は、ロケットランチャーやスパルタンレーザー、グレネードなどが有効。ほかの敵に乗られるとやっかいなので、必要なければエンジンブローを活用して壊してしまおう。



◀レイスにしがみついたときは、グレネードを仕掛けるよりも、近接攻撃で破壊したほうが多くのポイントが稼げる。時間がかかるぶん危険はともなうが、狙う価値は十分にある。

Halo 3：ODST

■Xbox 360　■発売中（9月24日発売）　■¥7,140（税込）　■シューティング
■発売元：マイクロソフト／開発元：Bungie, LLC.　■プレイ人数：1～16人／オンライン対応

大噴火コラム ヘタレでも楽しい！　でもうまくなればもっと楽しい！

おしょう：Xbox 360でFPSといえば『Halo』！　『Halo』といえば、対人戦がアツいマルチプレイ!!　戦場に屍の山（ほとんど自分）を築く日々が再びやってこようとはっ!!!

五郎（ライター）：確かにマルチプレイモードは、やり始めると飯も食わずに1日中やり続けるほどの中毒性がありますよね。でも、今回の『ODST』は、一新された「キャンペーン」と新モードの「ファイアファイト」に注目っす。

おしょう：キャンペーンは、プレイヤーキャラがマスターチーフからODSTのメンバーに代わったんだよね。物語の設定も、前作の舞台裏を描いたものだとか？

五郎：そうなんですよ。しかも、チャプターの節目ではプレイヤーキャラが入れ替わって、バラバラに降下したさまざまな海兵隊員たちの視点で物語が楽しめるんです。もちろん同じエリアを調査しているから、合流してほかのメンバーと一緒に戦ったり、みんなでスコーピオンに乗って市街地を突き進んだりするシーンなんかもあります。

おしょう：プレイしてみた感じ、全般的に夜間での戦闘が多いけど、そこはほらバイザーモードっていう暗視スコープ的なものがあるじゃない！　あれもなんか、未来のハイテクノロジーって感じがしていいよね～。

五郎：日中に使って「なんも見えねえええええええええ！」って叫んでましたよね（笑）

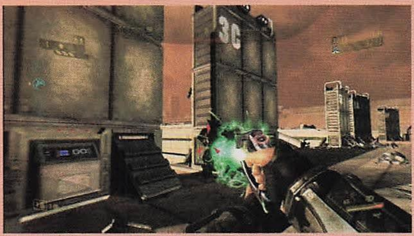
おしょう：……。そうそう、ファイアファイトもやってみたけど、メチャメチャ難しくなかった？　200,000なんて気が遠くなるスコア、おいらにはとても無理だorz

五郎：今回解説したテクニックを参考にすれば、1人でできなくもないですよ。難易度「ビギナー」でなら、実際に到達できましたし。やっぱり基本は、ヘッドショットですよヘッドショット！　EMPができるとできないとでは、コヴナントをせん滅する速さにも影響しますが、マルチプレイでは特に実力差が表れるところです。

おしょう：チャージショットからのヘッドショットが華麗に決まったときの爽快感はマジでヤバい!!　シリーズをとおして最強の定番セットと言われるプラズマガンとハンドガンの組み合わせは、まだまだ健在ですな。でも、正確に狙おうとするとどうしても立ち止まるから、照準を合わせている間に、何度悲惨な目にあったことか……。

五郎：立ち止まっちゃダメですよ！　手始めにブルートキャプテンで練習してみたらどうです？　シールドも装着しているし、EMPを狙うには手ごろな練習相手だと思いますよ。あとは、グレネードの貼り付けも欠かせないテクニックです。投げたときに飛ぶ方向や距離の感覚をつかめば比較的簡単だし、なにより、マルチプレイなら一撃必殺ですからね。……と、こうして偉そうに言っているけど、実際は僕もかなりヘタレです（笑）

おしょう：なら（自分のことは棚に上げて）、次号からは五郎くんのODST新兵成長日記を掲載しよう。そうしよう！



▲武器の定番セットは「プラズマガン＋ハンドガン」。初心者はまず、これを使いこなせるようになるまで練習！

それはもののふたちの絆の物語 戦国無双3 SENGOKU MUSOU

ファンの注目集まる『戦国無双3』。今回紹介する竹中半兵衛は、加藤清正や甲斐姫らに続く6人目の新キャラクターだ。

注目の新キャラクターたちと必見の村雨城モードの詳細が判明!

戦国時代を舞台にした一騎当千アクションが魅力の『戦国無双』。シリーズ最新作となる『3』では、絆をテーマに武将たちの熱いドラマが描かれていく。今回の記事では、新たに参戦が決定した竹中半兵衛やお市ら6人の武将を公開。また、注目集まる「村雨城モード」の詳細についてもお見せしていこう。

大噴火アクションのココがマントル!

KEY WORD **絆**

従来シリーズと比較して、武将同士の人間関係に物語のスポットを当てているのが『3』の特徴。親友関係にある直江兼続と石田三成、立花家を支えるために力を合わせる立花誾千代と立花宗茂ら、武将同士の熱い絆に要注目だ。



新キャラクター 天才軍師と乱世の美姫が参戦決定!

新たに参戦が決まった竹中半兵衛、そして既存シリーズからデザインを一新して登場するお市、織田信長ら。ここでは、彼ら新キャラクターの物語とアクションをお届けしていこう。

各武将のCVも決定!

真田 幸村：草尾 毅　織田 信長：小杉 十郎太　上杉 謙信／徳川 家康：中田 譲治　前田 慶次：うえだ ゆうじ　伊達 政宗／風魔 小太郎：檜山 修之　武田 信玄／ナレーション：郷里 大輔　明智 光秀：緑川 光　島津 義弘：江川 央生　森 蘭丸／立花 誾千代：進藤 尚美　お市：前田 愛　雑賀 孫市：磯部 弘　服部 半蔵：黒田 崇矢　濃姫：鈴木 麻里子　本多 忠勝：大塚 明夫　稲姫：大本 眞基子　石田 三成：竹本 英史　島 左近：山田 真一　直江 兼続／黒田 官兵衛：高塚 正也　今川 義元：河内孝博　くのいち：永島 由子　前田利家：小西 克幸　加藤 清正：杉田 智和　立花 宗茂：東地 宏樹　甲斐姫：鈴木真仁　北条 氏康：石塚 運昇　竹中 半兵衛：庄司 宇芽香

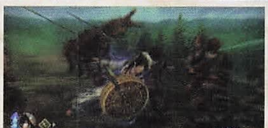


絆Check! 斎藤家の軍師から、秀吉の軍師へ

斎藤家の軍師として登場する半兵衛は、あどけない外見の持ち主ながら「知らぬ顔の半兵衛」の異名を持つ飄々たる戦上手。気の向くままに行動しているように見せながら、計算ずくで戦に勝利するという天才肌だ。のちに秀吉に仕えて、官兵衛とともに活躍。彼らのやり取りには注目したい。また、同じ元斎藤家家臣として光秀や濃姫とも縁がある?



▲武器は、まるで円盾のような羅針盤。針が刃となっており、投げつけたり斬り裂いたりと活用可能。



▶鋭い連続攻撃を見せる半兵衛の影技。羅針盤の刃が、無数の敵兵を斬り裂いていく!



▲羅針盤を回転させながら上空に飛び上がる特殊技。どこへ行くのか半兵衛……。

竹中 半兵衛

(CV：庄司 宇芽香)

美濃・斎藤家に仕える軍師。一見、子どもっぽくあどけない雰囲気を持つが、じつは神がかり的な資質を持つ天才である。のちに豊臣秀吉に仕えて彼の軍師となり、黒田官兵衛とともに活躍。秀吉の天下取りに貢献する。

もののふたちの実像… 竹中 半兵衛

秀吉軍常勝不敗の立て役者

史実でも、斎藤家の武将としてキャリアをスタートした半兵衛。戦術家として優れた力量を有し、斎藤家を何度も勝利に導いた。しかし主君の龍興は暗愚な人物で、半兵衛はそれを諫めるためにわずか16人で龍興居城の稲葉山城を乗っ取るのである。その後、半兵衛は斎藤家を出奔。近江で隠棲していたが、秀吉の誘いを受けて織田家に仕官することになった。このとき半兵衛は秀吉の人柄にほれ込み、織田家ではなく秀吉個人に仕えることを条件に仕官したともいわれる。その後は秀吉の軍師として数々の勝利に貢献。秀吉軍の常勝不敗の実績は、彼の智謀のたまものである。享年は36歳。若くして病没し、秀吉を大いに嘆かせたという。

織田家の4人もデザインを一新して登場!

戦国乱世の中心人物ともいえる織田信長。彼の妻である濃姫や、部下の光秀、蘭丸の参戦も決定。デザインを一新した新たな姿に注目したい。

明智 光秀 (CV：緑川 光)

優しく、真摯な性格を持つ知略家。斎藤家の武将だったが、信長の器を見出し家臣となる。のちに非情さを増す信長に疑問を抱き、謀反を起こすが……。



◀居合いの技で長刀を振るう。威力よりも手数を重視したキャラクターで、流れるような動きで敵を斬り捨てる。



織田 信長 (CV：小杉 十郎太)

天下布武を掲げ、日本に覇を唱えんとする戦国の魔王。他者を凌駕する圧倒的な才と、苛烈な魅力を持つ。光秀や秀吉を従え乱世を駆け上がっていく。



◀大ぶりの妖刀が武器。特殊技で武器の強化もできるほか、バリアを展開して敵の攻撃を無効化することも。





濃姫 (CV：鈴木 麻里子)

織田信長の妻。美濃・斎藤家より織田家に嫁ぐ。物憂げで冷たい雰囲気を漂わせる美女である。常に信長に寄り従い、その野望を支える。

▶体術と爪状の暗器などで戦う濃姫。妖艶な彼女らしいアクションが魅力だ。また、特殊技では爆弾も使う。





森 蘭丸 (CV：進藤 尚美)

織田信長の家臣で、信長を尊敬し忠節をつくす少年。年若く華奢な見た目だが、優れた剣技の持ち主で、凛々しく勇敢な性格である。



◀長刀を武器とする。見た目にそぐわぬ豪快なアクションが魅力で、特殊技では攻撃力や攻撃速度を高められる。

絆Check! 青年大名・長政と兄・信長との狭間に……

信長の妹で、史実でも美女として名を残すお市。『2』まではケンダマを武器として使っていたが、『3』ではジャグリングの輪のような連環輪を武器として使う。物語では、青年大名・長政と惹かれあうが、長政は信長と敵対する運命にもある。長政と信長との狭間で、彼女が苦悩するさまが描かれる？



▲お市の華麗なる影技。戦いを好まない彼女だが、その武勇は兄ゆずり。なお、特殊技では味方兵士の体力を回復させられる。



▲幾つかの輪と刃が連なった連環輪を武器に持つ。まるで舞い踊るようなアクションで敵兵を一掃！



▲無双奥義・皆伝発動時の演出。連環輪を4つに切り離し、周囲を回転させながら範囲攻撃を行う。



お市 (CV：前田 愛)

織田信長の妹で、心優しく聡明な美姫。戦の絶えない乱世に心を痛めているが、そこから1人逃げることはせず、織田家の一員として戦に出ている。同じく戦のない世を望む青年大名・浅井長政と惹かれあうが……。

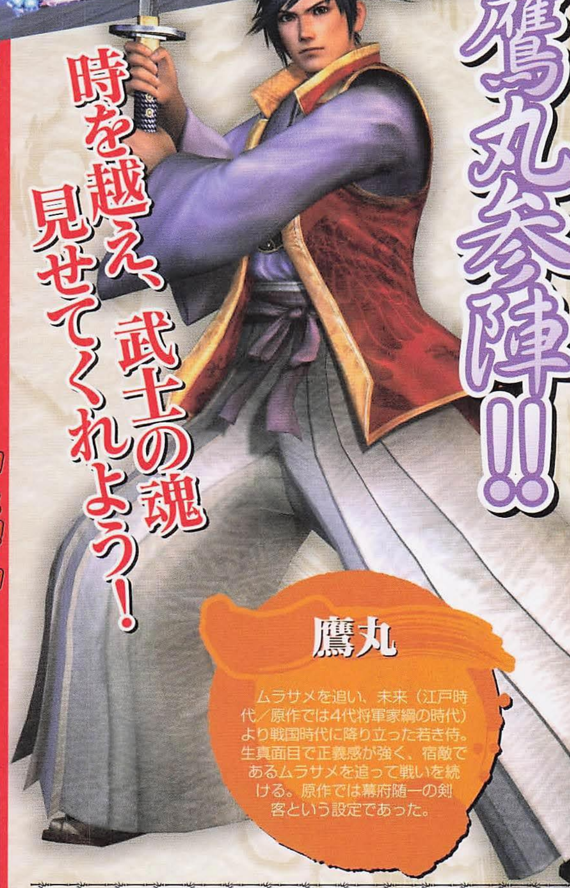
もののふたちの実像……お市

乱世にほんろうされた美姫

織田信長の妹で、戦国一の美姫と名高かったお市。信長は近江の浅井長政との同盟に際して、この妹を長政に差し出した。2人の夫婦仲は円満で、2男3女の子宝に恵まれる。しかし、のちに浅井家は織田家と敵対し、長政居城の小谷城は織田軍に取り囲まれる。夫と死ぬことを望んだお市であったが、長政の手によって彼女は信長のもとに返還。長政が自決したことで、夫婦は死別してしまう。

こののちお市は信長の重臣であった柴田勝家のもとに嫁ぐが、その勝家も秀吉との権力抗争に敗北。勝家居城の北ノ庄城が秀吉軍に囲まれると、お市はこんどこそと夫とともに自決を選んだ。悲運の運命を辿ったお市だが、娘たちもまた豊臣家、徳川家、京極家にそれぞれ嫁ぎ、数奇な運命を歩むことになった。





時を越え、武士の魂見せてくれよう！

鷹丸参陣!!

村雨城モード 鷹丸となって村雨城の謎に挑め！

「村雨城モード」は、『謎の村雨城』(FC)をモデルとした新モード。プレイヤーは無双武将や鷹丸を操作して、このモード専用に用意された各ステージをクリアしていく。鷹丸をはじめとする各キャラクターやステージのギミックは『謎の村雨城』をモデルにしたものが多数あり、往年のファンを喜ばせる！



あやめ

村雨城の近隣に住む少女。鷹丸の行く先々で彼を助けるべくさまざまなサポートをしてくれる存在のようだ。

キミは知っているか？ FCの名作『謎の村雨城』とは？

『謎の村雨城』は1986年にFCのディスクシステムで発売されたアクションゲーム。江戸時代を舞台に、プレイヤーは青年剣士・鷹丸となって村雨城に秘められた謎に挑んでいく。村雨城までの道中には、青雨、赤雨、桃雨、緑雨の4つのステージが存在するのも本モード同様。なお、村雨城を支配するラスボスは宇宙生命体であった。ちなみに、本作はWiiのバーチャルコンソールでも配信中である。



▲和のテイストを生かしたアクションアドベンチャーだった。

村雨城モードはステージクリア型で進行！

現在公開されている画面からは、本モードがミッション形式で進んでいくことが確認される。ミッションにはそれぞれ難易度や制限時間が設定されており、プレイするキャラクターも無双武将と鷹丸から選択できるようだ。ストーリー中、鷹丸が幸村をはじめとする各武将に出会い、協力しながら戦いを進めていくのだろうか……？



▶ミッションプレイ前のキャラクター選択画面。鷹丸と幸村の、時代とハードを超えた競演が実現している。



鷹丸＋幸村のコンビが村雨城を目指す！

◀「村雨城モード」中には、全体マップが見られる様子。青雨城、赤雨城、緑雨城らしき城郭の姿も。

鷹丸

ムラサメを追い、未来（江戸時代／原作では4代将軍家綱の時代）より戦国時代に降り立った若き侍。生真面目で正義感が強く、宿敵であるムラサメを追って戦いを続ける。原作では幕府随一の剣客という設定であった。

青年剣士・鷹丸のアクション!!

鷹丸は日本刀を武器としたスタンダードなキャラクター。攻撃力と防御力はともに高く、これといった弱点を持たない名剣士だ。特殊技には「透明の術」、無双奥義・皆伝には「風車剣」を持ち、『謎の村雨城』ファンをニヤリとさせる演出も。なお、「透明の術」で姿を隠したあとは、強力な攻撃を放つことが可能。敵から身を隠しての不意打ちなのだ。



▲無双奥義・皆伝発動時には、お約束のバストアップ演出が発動。鷹丸も、ほかの無双キャラと同等のアクションシステムが使用できるのだ。

無双奥義・皆伝



◀そして放たれた風車剣！刀から放出された衝撃波が回転しながら敵を襲う。前方中距離の敵を一掃するのだ。

通常攻撃

▶日本刀による流麗な斬撃アクション！ "幕府が放った最強剣客" という肩書きは伊達ではない!!





◀剣から衝撃波を放ち、中距離の敵を攻撃することも。スキのない攻守の能力に加え、射程を選ばないさまざまな攻撃手段も持つ。

影技

▶連続技である影技も使用可能。高速の連続攻撃で付近の敵を次々斬り捨てていく。



影技も使用可能！

鷹丸を待ち受ける8つのステージ

「村雨城」モードには8つのステージが存在する。村雨城や青雨城をはじめとした原作モチーフのステージ以外にも、狂乱の山や常闇の森など、本モード独自のステージも存在する様子。

青雨城 氷に閉ざされた青き城

青雨の力によって、一面が凍りついた青雨城。城内のところどころには通行不能な氷壁があり、鷹丸の行く手をさえぎる。また、ギミックとして雷の球も登場。はじき出された雷の球は、タイミングよく攻撃すると打ち返せるのだ。



▶鷹丸を狙う雷の球。うまくはじき返せれば、敵にダメージ！



赤雨城 壁面から炎のトラップが吐き出される!

炎に包まれた灼熱の城。城内では壁面から放射される炎が侵入者の通行をさえぎる。炎はジャンプで飛び越えることができるようだが……。また、城内を渦巻く熱気が、キャラクターの体力を徐々に減らしていく。



▶一定感覚で火を噴出す火炎砲。像は攻撃することで破壊も可能。



緑雨城 あやしの森に冒された廃城での戦い

常闇の森の侵食を受けた廃城で、緑雨城主がこの地を支配している。ほかの城と比べても城内のあやしさは随一。毒針を発射する蜂の巣や、気力を奪う植物などが登場し、キャラクターの侵入を妨害する。





◀植物に冒された城内……。鷹丸の奥に、怪しい植物が蠢く。

桃雨城 時空がゆがんだ惑わしの城

桃雨城主が治める地。天井と床が反転した部屋や、部屋間をつなぐワープポイントが存在する。桃雨の妖術によって、ほかの武将を模した異形たちも出現し、その異形の武将たちがプレイヤーの行く手をはばむ！





◀桃の形をした幻惑の実。攻撃するとさまざまな効果が発動する。

新たなギミックは㊫!?

数々のトラップが仕掛けられた「村雨城モード」だが、鷹丸を助けるギミックも存在する。その名も"熊"！　熊は異形に捕らわれており、救助すると馬のように騎乗ができるようになる。

▶熊固有の攻撃アクションも！　道中には、熊でしか破壊できない障害物もある。



馬突撃ならぬ熊突撃!?

その他4つのステージ

「村雨城モード」では、上記4マップ以外にも、複数のステージが用意されている。右はそのステージスチル。どのマップも、各城同様にさまざまなトラップやギミックが仕掛けられているのだ。

▶数々の敵に加え、個性的なギミックが多数登場するのも本モードの特徴だ。





◀春の草花と雪降る場所が混在する峡谷。各所の洞窟を抜けるたびに季節が変わる。



◀有機的な形状の樹木や、毒性植物の生息する沼地などがある。虫系のトラップも多い！



◀溶岩が流れ、火山からは噴煙が立ち上る。火山内部に侵入することもできるようだ。



◀海上に建造された不思議な神社。周囲には桃や菜の花といった植物が繁殖している。

戦国無双3

■Wii　■2009年12月3日発売　■¥7,140（税込）　■アクションゲーム
■発売元：コーエー　■プレイ人数：未定／オンライン対応予定／クラシックコントローラ対応

大噴火コラム 戦国美女論争勃発!? 強いお姉さんは好きですか？

男塾先輩（編集）：いやね、『無双』シリーズといえば、プレイアブルキャラクターが豊富なことは周知の事実かと思うんですけどね、最新作『3』でもメチャメチャ新しい武将が増えているわけですよ。北条氏康は渋くてかっこいい親父キャラだし、加藤清正と立花宗茂なんて絶対女性人気高そうですやん。いや、別に悔しいとかそういうことではないですが。
おしょう：明らかにゲームキャラに嫉妬してるじゃん（笑）。しかし『戦国無双』ももう3作目なのね。そりゃあキャラクターの数も増えると思うけど、先輩的に注目のキャラって？
男塾先輩：よくぞ聞いてくれました。本来ならば大河ドラマブームに乗っかって直江兼続と言いたいところですが、今回はあえて女性キャラについて語らせてもらいます！　戦場には男性しかいないと思ったら大間違いですよ！　戦乙女の美しさ、凛々しさは半端ねぇっす。私の敬愛する戦乙女に豊田真奈美というですね……。
おしょう：それ女子レスラーじゃん！　戦国！　戦国っ!!
男塾先輩：少々取り乱しました…すいません。というわけで私が本作でプッシュする「戦国乙女コレクション」開幕です。第3位は新登場の甲斐姫がランクイン！　ここは敬意を表して「姫」と呼ばせていただきますが、その美貌、スタイルともに文句のつけようもありません。戦場での強さとは裏腹に、家臣や民のことを思うやさしさ……強く、美しく、そして慈愛にも満ちている女性というわけで、高得点をマークしました。さらにいえば昔の彼女にどこか似ているというのも評価の基準となってます。妄想？　ふふふ。そして第2位！　すいません完全に趣味に走りました。くのいちさんです。
おしょう：ほえ？　くのいちって……名前なの？
男塾先輩：おしょうさん！　正気ですか!?　くのいちさんを知らないなんて後ろからブスリと刺されても文句は言えないですよ！　そうです、『無双』シリーズではおなじみの、くのいちさんが第2位です。露出の多い服装は今回も健在。男を振り回す小悪魔的な性格は、現代の女性になんとなく近いような気もしますが、そこがまた魅力の1つでもあります。さらにいえば昔の彼女にどこか似ているというのも評価の基準になってます。妄想？　ふふふ。さぁ！　いよいよ「戦国乙女コレクション」第1位の発表です!!　その栄冠に輝いたのは……初登場の竹中半兵衛です!!!!
おしょう：ちょぉぉぉぉっと待てーーーーーぃ!!!!!!!!!!　竹中半兵衛って男じゃん！　え、先輩ってそっちの……。
男塾先輩：いや、自分はいたってノーマルです。今回見事第1位になった竹中半兵衛ですがね、いやぁ、これが残念ながらかわいいんですよ、困ったことにね、半兵衛ちゃん。
おしょう：た、たしかにイラストだけじゃ性別がよくわからないけど、なにか危険な領域に足を踏み入れているような…。
男塾先輩：策士ってやつはね、ひと筋縄じゃいかないってことですよ、いわば「策士萌え」ってやつですね。戦場で血気盛んな兵士どもを策にはめる……それこそが戦国の萌えってやつでしょう。しかも武器が羅針盤ですよ？　方角萌え！
おしょう：ここまでこのネタで引っ張ってしまったけど、いろんなキャラクターがいることはわかったわ（笑）。肝心のゲームシステムにも変化があるとか。そうそう『謎の村雨城』のモードがあるって聞いたけど！
男塾先輩：そうです。あの名作アクション『謎の村雨城』が『戦国無双3』で復活するのです。『謎の村雨城』の魅力は、アイテムの豊富さと敵のアクションのバリエーションにあるかと。さらに全編とおして不気味な雰囲気がたまらないと、友人のゲームアイドル、杏野はるなが言ってました！
おしょう：自分よりはるか年下のアイドルに『謎の村雨城』の魅力を聞くって、なんかおかしいだろ！　だけど世代問わず魅力のあるアクションゲームということは間違いないね。これが『戦国無双3』で、どうアレンジされてるか楽しみ。まずはバーチャルコンソールでFC版を落としとこう！

09.12.10 作戦開始。



テロリスト・マカロフを追い、兵士たちは戦場を駆ける。世界中に戦火が広がるなか彼らが勝利を手にするときは訪れるのか!? 答えは手にした銃のみが知る。

大噴火アクションのココがマントル!

KEY WORD 臨場感

四方から来る銃火、わずかな障害物を頼りに前進していく兵士たち……。プレイヤーの視点で、そんな迫力ある戦いが展開されるのが本作最大の魅力。前作よりリアルに、そして激しさを増した戦いをその目に焼き付けろ！

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

コール オブ デューティ　モダン・ウォーフェア2

全世界が熱狂する驚異のクオリティ! 待望のFPSシリーズ最新作の発売日が決定!

他を圧倒するクオリティで話題となった人気FPS『コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア（以下、CoD4）』。その続編となる本作の発売日が決定した。海外発のタイトルとしてはかなり早いタイミング（北米版は11月10日）だけに、期待も一気に上昇！ 今回は、登場する重要人物と中央アジアが舞台のミッションを紹介する。



▲市街から砂漠まで、多彩な戦場がプレイヤーを待つ！



マスクとサングラスで素顔を隠す謎の人物
ゴースト

常にマスクとサングラスで素顔を隠している、"タスクフォース141" 隊員。腕前は確かで主人公をさまざまな面でサポートする。

Character 登場人物

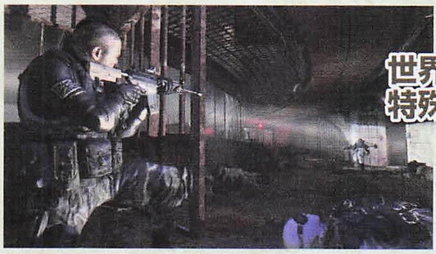
世界的なテロに対抗して編成された特殊部隊"タスクフォース141"のメンバー



超国家主義テロとの戦いで生き残った前作の主人公
ジョン・ソープ・マクタヴィッシュ

前作の主人公の1人で、かつてSASの新人としてザカエフ率いるテロリストの戦いに参加した。今回は主人公を導く立場にある。

前作で、世界中を恐怖に陥れた超国家主義テロ組織。その戦いでリーダーを失ってもいまだ脅威であり続ける彼らに対抗するべく編成されたのが、特殊部隊 "タスクフォース141" だ。主人公の１人であるゲイリー・ローチ・サンダーソン軍曹は、部隊の精鋭メンバーたちのサポートを受けつつ、危険な任務をこなしていく。



世界各国の諜報組織と特殊部隊の合同チーム

◀部隊は米CIAや英SASなど、各国の諜報組織・特殊部隊から選抜されたメンバーで構成されている。情報収集から作戦実行まで、国際的なテロのような1国では扱いきれない自体に対処する。

Check ローチ以外の主人公が登場するシーンも存在?

これまで公開されてきた情報は "タスクフォース141" のメンバー、ローチに関するものがほとんど。しかし、複数の主人公の視点から、壮大な物語を描写してくのが『CoD』シリーズの特徴の1つ。それだけに、ほかの主人公が活躍するシーンにも期待できそうだ。ローチ以外の主人公は、果たしてどの陣営でどのような任務に参加するのだろう？　今から気になるところだ。

PlayBack『CoD4』 異なる主人公の視点で描かれる壮大な物語

『CoD』シリーズは、異なる陣営に所属する複数の主人公の視点で物語が展開。戦いが多角的に描写されるほか、戦車戦や航空戦などの多彩な戦いが楽しめる。『4』では、英SASと米海兵隊の2人の主人公が登場したが、果たして本作では?

CoD4



最後は合同で作戦を遂行

◀前作は、ロシアと中東で展開する物語が、最終的に超国家主義テロリスト・ザカエフの阻止に収束した。

英SAS ジョン・ソープ・マクタヴィッシュ

▼新入隊員のソープの所属する部隊は、密輸された核を追ううちに、ある陰謀へとたどり着く。

CoD4



CoD4



米海兵隊 ポール・ジャクソン

▲中東某国でクーデターが勃発。西側への対決姿勢を打ち出す政権に、アメリカは海兵隊を投入。

Mission

ミッション

中央アジアを舞台に戦いは続く! 苛酷な環境下で実行されるミッション

新しいリーダー・マカロフを得た超国家主義テロ組織は、活動を世界中に拡大。日々、戦火は激しさを増していく。かつて"ザカエフの狂犬"として恐れられ、目的のためなら手段を選ばない男として知られた彼の真の目的とは? 今回は、カザフスタンとアフガニスタン、中央アジアの両国で展開されるミッションを紹介する。凍りついた大地から、乾燥した山地まで、多彩な地形が戦場となる!



特殊部隊ならではのミッションもめじろ押し

◀"ゾディアックボート"と呼ばれるボートに乗った水上戦も。

カザフスタン

古城を利用した軍事施設に突入

カスピ海に面する国・カザフスタンで、超国家主義派が潜伏している施設を襲撃するミッションが発生。内部にはかなりの部隊が集結しているとみられ、突入に成功しても激しい抵抗を受けそうだ。

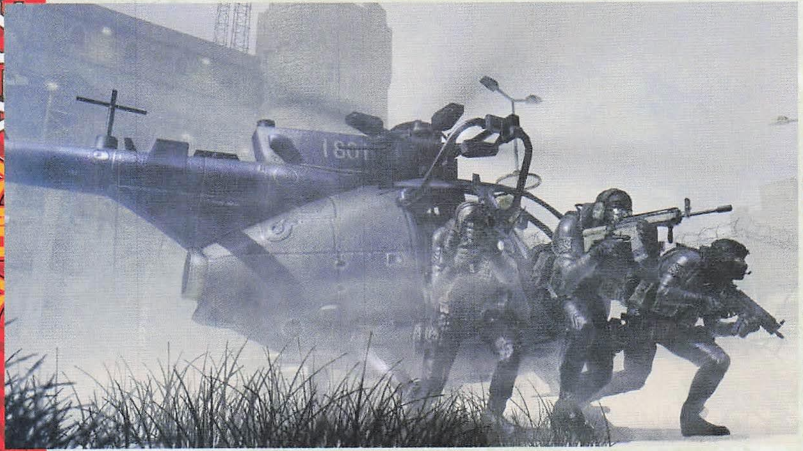
Check 公式サイトのTGS2009ムービーもチェック

この戦いの模様は公式サイト(http://www.modernwarfare2.jp/)のTGS2009ムービーに収録されている。迫力ある展開の一部を堪能せよ!



氷結した湖上から低空飛行で潜入する!

▲カザフスタンは内陸国のため、写真の施設は冬に凍結する湖のほとりにあった古城を改装して建設されたものだろう。また写真では、敵レーダーによる探知を避けるため、施設のある場所よりも低い高度でヘリが接近しているのを確認できる。



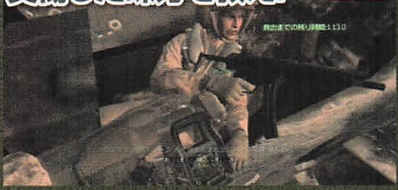
敵の抵抗を排除して中央を目指せ!

◀施設の近くに着陸したヘリから迅速に行動する兵士たち。部隊の目的地は、この施設の中央奥深くにあるらしい。施設の規模を考えてもかなりの敵が潜伏していると思われ、その道のりは激戦必至。脱出も含めて厳しい戦いを強いられることになるだろう。

PlayBack『CoD4』 時間制限のミッションがプレイヤーの緊張をあおる!

『CoD4』には、目的達成に制限時間が設けられているシチュエーションがいくつか用意されている。脱出ヘリの燃料問題など、限られた状況で進める戦いは緊張感にあふれ、成功したときの達成感もひとしお。またクリア可能な場合のみ復活ポイントがセーブされるなど、システム面の配慮もなされている。

負傷した味方を救え! CoD4



▲脱出までのわずかな時間で、墜落した戦闘ヘリのパイロットを救出し、輸送ヘリまで戻ってくるのが目的。

CoD4 回収地点へ急行せよ!



▲敵の包囲を突破して味方ヘリの着陸地点に向かう。ヘリの残り燃料の関係で、待機時間はかなり短い。

古城に集められた兵器が意味するものとは?

施設の広場には、自走式の対空ミサイルランチャーが並ぶ。もはやテロリストとは呼べないほど強大な軍事力を持つにいたった超国家主義者たちにより、水面下で進行中の「計画」とはいったい!?



戦火のやまないアフガンの地が彼らをさらなる戦いへ誘う!



1979年のソ連侵攻以来、混乱が続くアフガニスタン。国土の大半を占める山岳地帯は潜伏場所として最適で、かつてはゲリラ、今はテロリストたちの多くが潜んでいると予想される。

アフガニスタン

米軍と合同で任務を遂行せよ

アメリカをはじめとする多国籍軍が駐留するなか、現実でも不安定な状態が続く、アフガニスタンを舞台としたミッション。砂漠化した大地や、市街地などが戦いの場となるようだ。なお、ここでのミッションは現地に駐留する米軍と"タスクフォース141"の合同で実施される。少数精鋭で行動する特殊部隊が、米軍とどのような状況で一緒に戦うことになるのか気になるところだ。



▲写真の左に見えるヘリは、特殊部隊の輸送などに使用される小型汎用ヘリMH-6"リトルバード"。機体側面にベンチを設置して、最大6人まで輸送できる。

MH-6汎用ヘリによる降下作戦



◀野戦高機動車"ハンヴィー"のコンボイ(車列)を護衛するミッション。襲撃を受けた場合は、先頭の車両に搭載されたミニガンが活躍しそうだ。プレイヤーが使用できるシチュエーションも?

ハンヴィーで編成されたコンボイを護衛

PlayBack『CoD4』 臨機応変で武器を使いこなす

さまざまなアタッチメントが装着された、多彩な武器を使用できるのも『CoD4』の魅力の1つ。最初に持っていた武器の弾薬が切れたら、倒した敵の武器を拾って使うことも可能。また、ミッションによっては無線で味方の航空機やヘリから支援攻撃を受けられるなど、さまざまなアクションを使いこなすもの楽しい。

空爆支援 CoD4



▶ライトのようなアイコンで指定した場所を中心に、味方機が爆撃を行う。

CoD4 **ジャベリン対戦車ミサイル**



◀発射後にミサイルが上昇し、目標を真上から攻撃してくれる。

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

■PS3/Xbox 360/PC ■2009年12月10日発売予定 ■¥7,980(税込) ■ファーストパーソン・シューティング
■発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward ■プレイ人数:1人

大噴火コラム 全世界のプレイヤーがシチュエーション萌え必至

Rusty(編集):おしょうさん、編集部でも話題の『モダン・ウォーフェア2』の発売日が決定しましたよ!
おしょう:先日の東京ゲームショウで公開された映像を見ても、ハンパないクオリティとリアルなシチュエーションに燃えるプレイヤーが続出の予感ですな! 前作が全世界で1400万本も売れて、2007年に世界で最も売れたゲームといわれているだけに、その続編に対する期待もむちゃくちゃ高くなるわけですが。でも、一般的に日本では、FPSというジャンルに対する抵抗感というか、若干敷居の高さを感じるプレイヤーが多いのも事実。
Rusty:そうですね。海外の盛り上がりと比較すると、日本では一部の熱狂的なプレイヤーから高い評価を受けているというレベルなのが残念。でも、オレも前作をプレイしたとき、ほとんどFPS初心者だったんですよ。ちょっと気になってプレイしてみただけなのに、あの圧倒的な臨場感の虜になって、気がついたらクリアしてました。
おしょう:ほほぅ。やっぱりこのシリーズは、シングルモードの臨場感が大きなウリなのね。初心者でも物語にのめり込むうちに、自然とスキルが上がっていくから、決して一部の人しか楽しめない、難しいゲームではないと。
Rusty:そうなんです。チュートリアルもしっかりしてますが、そのあといきなり激戦地に放り出されて、命からがらミッションをクリアしているうちにスキルが上がっているというか。とにかくプレイ中は生き残るのに必死で、なんとか進んでいくうちに自然とうまくなっているという、よくわからないバランスなのもスゴイです(笑)。
おしょう:おいらは前作未プレイなわけですが、ネットにアップされている海外のPVを見ると、ワシントンがとんでもないことになっていたり、ストーリーも前作以上にすごい展開が待っていそうだけど?
Rusty:あれはヤバイっすね。アメリカ、どうなっちゃうんでしょう。あ、ストーリーといえば、この作品は師匠的なキャラと2人で潜入するミッションも定番で、そのミッションがけっこう萌えますよ。
おしょう:キター! 師匠萌え?
Rusty:今作でいうと、前号で紹介した雪山のミッションは前作の主人公、つまりプレイヤーだった人物に導かれながらミッションをこなすことになるんですが、最初に2人の敵を確認したとき、背後から敵に忍び寄り、「お前は左、俺が右のヤツを撃つ」的な会話から同時に敵の頭を撃つんです。そこで成功すると、「ナイスショット」って師匠にささやかれて……コレがもう、たまらないっ!
おしょう:段々、目の色が変わってきてますが……。
Rusty:前作にもギリースーツというミノ虫みたいな格好でロシアの被爆地域に潜入するミッションがあったんです。あの作戦は今でも、ガイガーカウンターの放射能レベルを示す「ガガガガーッ」という危険な音とともに、数々の思い出がよみがえります。師匠、お元気ですか……。
おしょう:危険なのは放射能だけではなかったようで……。ま、ミッションにもいろいろなシチュエーションが用意されていて、ゲームの世界に没頭できるということですな。今作はストーリーが『CoD4』からつながっているから、前作をプレイしておいたほうがいいのかな?
Rusty:そうですね。おそらくプレイしてなくても十分楽しめるとは思いますが、やはりプレイしておくことをオススメします。このシリーズの魅力がすぐにわかると思いますし。逆に今作をプレイして気に入ったら、前作に戻るってのもありかもしれないですね。
おしょう:おいらも今号の作業が終わったら、ゆっくり前作をプレイしてみようかな。
Rusty:危険なニオイがしますねぇ。これ以上、夢中になるゲームが増えると、仕事的にヤバイ臭いがプンプンします。

IT'S SHOW TIME!!

全米イチ熱くてヤバイ人気TVプログラム「Terror is Reality」でサクセスをつかめ!!



命知らずの野郎ども！
さぁ、流血パーティーの始まりだ!!

「Terror is Reality」のホスト TK

金と血が飛び交う悪趣味な番組「TiR」を仕切るのが、ＴＫと呼ばれる男性ＭＣ。2人の女性アシスタントを従え、軽妙かつ毒のあるトークで、参加者と視聴者を煽り、楽しむ。

ゾンビパラダイスアクション『デッドライジング』の続編がついに始動。今度の舞台はゾンビだらけのカジノ街。物語のカギはそこで収録されるTV番組だ。今回は前作から変わった『2』の世界観を見ていこう。

Message from TK
愛すべき出場者の野郎どもへ

生き残れるとでも思っているのか?
「テラー・イズ・リアリティー」の豪華なゾンビショウで
派手に勝てるとでも思っているのか?
俺的にはムリだと思うね。

何百万人の観衆が流血を求めて吼えているなかで、
お前らとゾンビの対決が始まる。
流れるのがお前の血であろうとゾンビの血であろうと
気にしねえ。
これはエンターテインメントなんだからな。

お前がすべきことだけを考えろ。
このフォーチュン・シティ最大のゾンビショウでは、
富と名声を独り占めできるかもしれないんだぜ!

でもまぁ、ヒデェやり方で殺されるかもしれないけどな。

ホラ、いますぐ参加しろ。死と血のために。

愛をこめて　TK

DEADRISING™ 2

大噴火アクションのココがマントル！

KEY WORD ゾンビまみれ

前作『デッドライジング』でも登場するゾンビの量はハンパじゃなかった。物語の後半では、ラッシュアワーの新宿駅か！　と思うほどのゾンビが登場する。本作でも間違いなく、それを超える衝撃が待っていることだろう……。

アメリカンドリームへの最短ルート…それが「TiR」

前作の発売から3年、ファン待望の続編がついに姿を現した。ショッピングモールが舞台だった前作から一転、『2』では悪趣味なＴＶ番組「TiR」の収録スタジオがあるフォーチュン・シティが舞台だ。豪華なホテルやカジノが立ち並び、大金を求めてギャンブラーが集う夢の街が、いかに腐臭漂う死者の街へと化したのか、そのカギは「TiR」にあるようだ。

Terror is Reality 応募要項

人生の逆転を望むヤツ、命よりも金や名誉が欲しいヤツは「TiR」に参加しろ。参加資格はナシ。ゾンビと戦うだけで、成功を手に入れるチャンスが得られるんだぜ？ 参加してゾンビを狩るか、参加しねぇで生きるゾンビになるかはお前しだいだ。

注意 参加者の命の保障はねぇ でかいリターンには でかいリスクがつきものさ!

会場は成功者と死者を何人も送り出してきた フォーチュン・シティ・アリーナ



イカレたSHOWにはイカレたGAMEを!

「TiR」の参加者が、まさに命を賭けて挑戦することになるのが、無数のゾンビを相手にするイカレたゲームの数々だ。負ければ死ぬかも知れないこれらのゲームは、ストーリー上の設定として用意されているだけでなく、2～4人用のマルチプレイで実際に遊ぶことができる。今回はそのなかから、過激な4つのゲームを紹介しよう。

ほかにもあるぜこんなGAME

HEADACHE

ドリルの付いた帽子をゾンビにかぶせ、離れた場所にある稼動スイッチを使ってゾンビの頭をクラッシュするゲーム。一度に複数のゾンビをクラッシュするとスコアがアップする。ほかのプレイヤーのクラッシュをいかに阻止するかがポイント。

SLICECYCLES

車体の左右に刃物を装着したモトクロスバイクに乗って、コート内のゾンビの群れに突進、ゾンビをいかに多く倒せるかを競うゲーム。群れの中には頭の上にボーナスマークがついたゾンビがおり、それを倒すと高得点となる。



ライバルに触れないようにゾンビをひき潰せ!

RAMSTER BALL

鉄製の球体に入って転がり、進路上にいる無数のゾンビをひき潰してからコート上のボールに触れることでスコアを獲得していく競技。スコアを獲得できるプレイヤーは常に1人で、ほかのプレイヤーの球体に触れられるとその権利が移ってしまう。

POUNDS OF FLESH

刃物が付いたヘラジカのツノをかぶってコート上のゾンビをハカリの上まで飛ばし、ゾンビの総重量（＝得点）を競うゲーム。ゾンビは無数にいるわけではなく、ボウリングのピンのように補充されていく。ツノを振り回して、いかに飛ばせるかが問われる。

お前も最強のヘラジカになってみないか?



前作『デッドライジング』を知ってるか? ●パート1●

2006年発売の本作は、画面を覆いつくすほどのゾンビが登場するゾンビパラダイスアクション。カプコンのゾンビゲームといえば『バイオハザード』が思い浮かぶが、本作は『バイオ』とは違うアプローチを行っている。ゾンビを倒すことと同じぐらい、他人を助けること、ジャーナリストとして主人公の職務をまっとうすることが求められ、それがシステムとも直結しているのだ。



デッドライジング
Xbox360
プラチナコレクション
¥3,990（税込）

STORY ●その異変はショッピングモールから始まる



主人公:フランク・ウェスト

フリーランスのフォトジャーナリスト。暴動の噂を元にウィラメッテの街へと赴き、事件に巻き込まれる。

「ウィラメッテのショッピングモールで暴動が起こっているらしい……」。

アメリカ、コロラド州の郊外にある、なんの変哲もない街・ウィラメッテ。

人口53,594人。特産物なし。特別な観光資源もないありふれた街だった。そんな、のどかな街のイメージに似つかわしくない物騒な噂。他愛のないデマと、聞き流してもよかったが、危険な現場を何度もかいくぐってきたジャーナリスト・フランクの本能は何かを嗅ぎつけていた。

わずかな撮影機材を手にし、チャーターしたオンボロヘリに飛び乗る。

低い山を越え、目的の街に上空から進入すると、異変はすぐに現れた。

幹線道路を封鎖する軍用車両。

おぼつかない足取りで徘徊する人々。

何かがおかしい。

ふいに現れた軍のヘリに追われ、フランクはモールの屋上へと飛び降りる。そこで見たものは無数のゾンビがうごめくこの世の地獄。最悪な72時間の始まりだった。



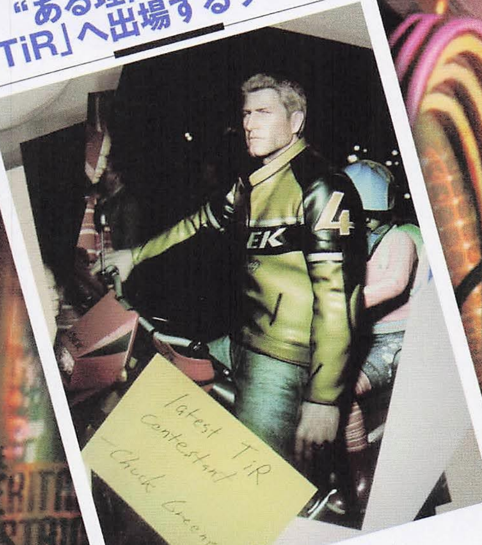
▶ハードの性能を生かし、大量のゾンビが登場。ゾンビに囲まれる恐怖は想像を絶する。

How to Survive?

舞台は「TiR」開催に沸く欲望の街、フォーチュン・シティ ゾンビだらけの街で生き残るすべは——!?

『1』とは異なり、『2』ではゾンビが登場することが当たり前の世界になっている。前作とのつながりは不明だが、ゾンビがウィラメッテの街以外にも拡散しているのは間違いない。あの街の惨劇がここでも繰り返されてしまうのだろうか？ ただ、確かなのは、生き残らなければならないということのみ……。

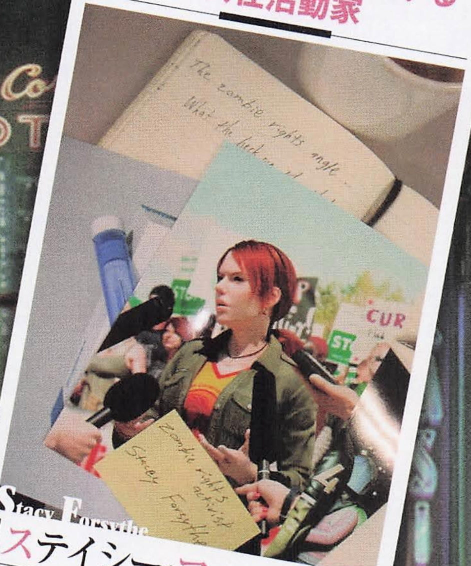
"ある理由"のために「TiR」へ出場するライダー



Chuck Greene
チャック・グリーン

ある目的のために「TiR」へ参加することを決意した本作の主人公。バイクの後ろにまたがっているのは誰だろうか？　この子に関する何かが理由でチャックは番組参加を決めたのかも!?

ゾンビの人権を主張する女性活動家

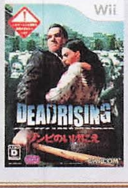


Stacy Forsythe
ステイシー・フォーサイス

すでに人ならざるものとなったゾンビの人権を求め、活動を続けている謎多き女性。主人公のチャックとの関係など、一切が不明のままだ。この女性は物語にどうかかわってくるのだろうか。

前作『デッドライジング』を知ってるか？ ●パート2●

Xbox 360版の発売から約2年半、今年の2月にはWii用として『デッドライジング ゾンビのいけにえ』が発売された。Xbox 360版の写真撮影に関するシステムなどをなくし、アクションシューティングの要素を強化。Wiiリモコンの特性を生かした仕様変更が行われている。そのほか、一部の残酷な描写が変更されており、18歳以上推奨タイトルではなくなっている（CEROのD区分）。



デッドライジング
ゾンビのいけにえ
Wii
¥7,340(税込)

SYSTEM ●あらゆる道具を使用できる自由度の高いACT

ゾンビがあふれかえるウィラメッテの街。その中心部にあるショッピングモールに降り立ったフランクは、ヘリコプターが迎えに来るまでの72時間を生き延びなければならない。店が多いことが幸いし、3日間食いつなぐだけの食料には困らないが、じっとしているわけにはいかない。モール内のどこかにいる生存者の救出に加え、ジャーナリストとして、いろいろな人の話を聞き、この事件を写真に収める必要があるのだ。その障害となるのがモール内にも入り込んだゾンビの群れ。通路、店内、中庭、駐車場と、いたるところにゾンビがいるため、その場で武器となるものを調達しなければならない。通路のベンチ、スポーツ用品店のバット、楽器店のギターなどなど、目につくアイテムのほとんどは武器として使用可能。銃器が手に入ることのほうが少ない本作では、日用品が主な武器となる。これらの意外な使い方を見つけることも本作の楽しさの1つでもあるのだ。ゾンビを倒したり、人を救助したり、いい写真を撮影するとポイントがたまり、レベルアップへとつながる。レベルアップすることによって格闘用のスキルが身についていくので、戦い方のバリエーションはさらに広がる。高レベルになれば武器などなくても体1つで無数のゾンビと渡り合うことも!?



▶何もなければ、もげたゾンビの腕すらも武器として使用できる。



◀避難場所として使用している守衛室の仲間から、モール内の生存者情報が寄せられる。

Use to Survive!

ナイフやガンだけが武器とは限らない 身の回りのものすべてを使って戦え! 生き残れ!

『デッドライジング』の戦闘の基本は、身の回りのものを武器にして戦うことだ。多数のゾンビに囲まれることが多いこのゲームでは、たとえ銃があったとしても、弾切れは早々に訪れる。臨機応変にその場にあるものを使うことこそがサバイバルの鉄則だ。およそ役立ちそうにないものが強力な武器へと化する。本作はこの発見が楽しい！

生き残りたけりゃ何でも武器にしろ!

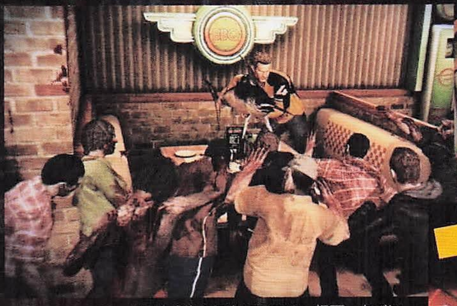
街で丸腰のままゾンビと遭遇したチャックは、その場にある日用品を使ってゾンビと戦う。殺傷力のありそうなものから、ダメージが期待できそうにないものまで、種類は豊富だが、道具を選んでいる暇はない。見た目にとらわれず、ありとあらゆるものを利用しなければこの街では生き残れないのだ。



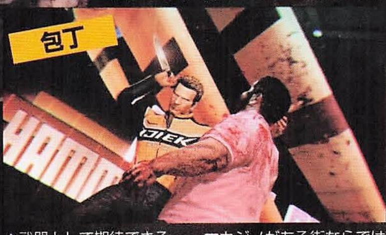
▲配管用のパイプを武器にゾンビと戦う。これは武器として比較的効果が期待できるほうだ。



▲木製イスで殴りかかる。イスは殴れるだけでなく、投げつけることもできる。



▲こちらもレストランでの一場面。カベにかかったカジキマグロのディスプレイを外し、尖った上顎を槍のようにして戦う。



▲武器として期待できる一品。レストランなら大量に手に入れられそうだ。



▲どこで手に入れたのか、長剣を手にするチャック。模造刀であったとしてもそれなりの効果はありそうだが。

▼カジノがある街ならではの道具。スティックをゾンビに引っ掛けて戦う。



さらに攻撃力が期待できそうな武器も!

左で紹介したような単品での武器に加えて、いくつかの物を組み合わせた強力な武器の存在も確認。写真では車イスにくくりつけられたマシンガンや、チェーンソーとパドルが合体したような武器が見受けられる。その攻撃力は果たしてどれほどのものなのだろうか。今後の情報に期待したい。



▲マシンガンを車イスにくくり付けたもの。走りながらゾンビを一掃できそうだ。小型戦車を操縦しているような気分になれそう。



▲カヌーやカヤックで使うパドルの両端に、チェーンソーをくくり付けたような武器。振り回すだけで周囲のゾンビをなぎ払える。

デッドライジング2

■PS3/Xbox360/PC ■発売日未定 ■価格未定 ■ゾンビパラダイスアクション
■発売元：カプコン／開発元：ブルーキャッスルゲームズ ■プレイ人数：1～4人

大噴火コラム 海外メディアもアゲアゲ! プレスパーティでライジング!!

男塾先輩（編集）：ついについに、『デッドライジング2』の情報がいろいろ出てきました。今度の舞台はカジノ街ってことで、何かこう……ゾンビ以外にもいろんなものが渦巻いてそうなイメージですが……。まぁ、なにはともあれ一番怖いのは、人間ってことでしょう。欲望は尽きないものです。

おしょう：う、うん……。先輩なにか嫌なことあったの？ それはともかく個人的至高の映画No.1が「ゾンビ」のおいらにとっては『デッドライジング』も至高のゲーム！ と思ったら『2』の「Terror is Reality」は、どちらかというと「バトル●ンナー」のイメージだね（笑）。なんか競技的なものでゾンビをプチプチしてるし。ちなみに先日行われたプレスパーティで、初めて実機の画面を見たけど、ゾンビを倒しまくる爽快感は前作よりさらに増した印象かな。とくにチェーンソー2つをパドルに付けたような武器があって、オールを漕ぐ感覚で左右のチェーンソーをブン回してゾンビを斬り裂くのが、もータマラン（笑）。

男塾先輩：「どうやってゾンビを倒していこうか」という方向で楽しみ方が増えているような気がしますね。そうそう、パーティでは出席者が参加可能な「TiR」大会がありましたね。私も出て大活躍したのは記憶に新しいかと思いますが。

おしょう：先輩、予選落ちしたじゃん。

男塾先輩：たしかに結果は予選落ちでした。でも、一緒にプレイした3人の海外メディアの方は、私の本当の実力に気付いていたことでしょう。なにせ4ゲーム中3ゲームでトップの成績でしたからね。「これがサムライボーイのジツリョクデースカ！」と言ってましたよ。英語はわかりませんが。

おしょう：たしかに、3ゲームトップだったのに予選落ちしたあのインパクトは忘れられないものがあるけどね（笑）。バイクでゾンビを倒しまくる最終種目でボーナスゾンビを倒しまくれば、大逆転も夢じゃない、というのがポイントで、実際に先輩、その大逆転劇で予選落ちしたからなぁ。

男塾先輩：あの競技はですね……いかにうまくバイクのターンができるかにかかっていると思うんですよ。あそこでモタつくような野郎は、それこそゾンビのエサって感じっす。

おしょう：そのエサがここに1人いるわけですが（笑）。でも当日初めてプレイしたのに、海外メディアの方も含めて、みんな上手だったよね。先輩もほとんどのゲームでトップの成績だったけど、コツってどないな感じ？

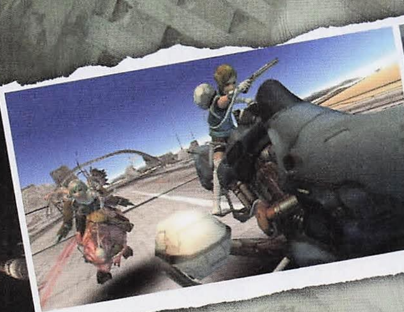
男塾先輩：種目ごとにコツはありますよ。まぁどこまで製品版で変わるかわかりませんが、自分の場合、大量得点の狙えるHEADACHEやPOUNDS OF FLESHで点差をつけますね。どちらの競技もタイミング命です。詳細は控えますが、コツは細かく、そして慎重に、ですね。

おしょう：ともあれストーリーモードだけじゃなく、「TiR」でマルチプレイできるようになったのはいいよね～。しかもどの競技も、ゾンビが点数のためのコマあつかいってのが、ある意味哀愁ただよう感じ（笑）。続報に期待！


▲とにかく使えるものはなんでも使う！ ゾンビだって車イスに乗せちゃえば立派な武器に！ この感じがたまらんです。

罪と罰 宇宙（そら）の後継者（こうけいしゃ）

SIN AND PUNISHMENT™


N64のアクションゲームが9年ぶりの新作として登場！

世紀末を予感させる廃退的な世界観、謎が謎を呼ぶ意味深な物語、そして、独特なゲームシステムと歯応えのある難易度……。ニンテンドウ64の中で、ひときわ異彩を放っていた『罪と罰　地球の後継者（ほしのけいしょうしゃ）』。その新作がWiiで9年の時を経て登場。ここでは開発者インタビューと、職人集団トレジャーならではのこだわりのボス群から、前作以上に進化したおもしろさや魅力に迫る。

アクションシューティングの入門編

Wiiが発売されたからこそ9年ぶりに復活した『罪と罰』

——9年ぶりの『罪と罰』の新作となりますが、まず、今回ひさびさにリリースすることになった経緯をお聞かせください。

前川正人氏（以下、敬称略）：Wiiというハードの登場が大きいですね。前作を作っている頃も、照準を合わせやすいコントローラがあるといいね、という話があったのですが、その後Wiiリモコンを見たときに「これだ！」と。

中川敦友氏（以下、敬称略）：前作のときは、ニンテンドウ 64のコントローラの拡張パック部分にセンサーを付けて、照準を動かしてみたら……なんて案もあったくらいですから。

——タイトルに『2』と名付けていないのはなぜでしょうか？

服部由里絵氏（以下、敬称略）：初めての人でも安心して遊んでいただいて大丈夫ですよ、という私達の気持ちの現れです。

中川：やはり9年も間が空いたので、前作を知らない人にもオリジナルの作品として楽しんでもらいたかったんです。ストーリー的にも直接はつながりはないですね。ただ、同じ宇宙が舞台ということで、前作経験者にはニヤリとする部分もあります。

——前作では移動と照準を分け、擬似的な3D空間を作り出していましたが、今回もそのスタイルを踏襲した理由は？

中川：最初の頃は全然違うものにしようという案もあったんですが、作っているうちに似ちゃいました（笑）。開発中は昨今の3Dアクションのような、360度自由に見渡す戦いも考えてテストしたのですが……どうにも『罪と罰』としてはしっくりこなくて、最終的にこの形に落ち着きました。

——不変な部分がある一方、空中を自由に動けるといった新要素もありますよね。

中川：『罪と罰』の前身といえる『エイリアンソルジャー』（メガドライブで発売されたアクションゲーム。バーチャルコンソールで配信中）では主人公がホバリングできるのですが、それがヒントになってます。地上しか移動できないと、どうしても敵の攻撃が画面下に集中してしまい、画面全体をダイナミックに使えないんですよ。ステージ構成の面でも、地面を歩くだけだと限定されてしまって。そちらについては、すでに前作でいろいろなチャレンジをしているので、今回は空中を自由に移動できる形にしてみました。前作がアクションゲーム寄りとすると、今回は画面内を自由に動けるぶん、シューティング寄りかもしれませんね。

——操作に関しては、最初からWiiリモコン、クラシックコントローラ両対応で考えられていたのでしょうか。

中川：最初にお話したように、Wiiリモコンが開発の発端ではあるのですが、その一方、やはり昔からのアクションゲームファンには、どうしても（クラシック）コントローラにこだわる方もいらっしゃると思うんです。そこで両対応にしました。

前川：ちなみに当初、ソードはリモコンを振って出す操作にしていたんですよ。でもそうすると、ソードを出すたびに照準がブレちゃうんですね（笑）。そこでボタンで出す形に落ち着きました。

——ちなみに開発者としてオススメなのはどちらでしょう。

前川：前作のファンの方はクラシックコントローラ、初めて遊ぶ方は直感的な操作ができるWiiリモコンですかね。ちなみに、Wiiザッパーにも対応しています。照準がブレにくいので、意外にプレイしやすいという意見もあったりしますね（笑）。

服部：テストプレイ時のモニターの方にもそれぞれ好みがあって、Wiiリモコンがやりやすいという人もいれば、初代のクラシックコントローラじゃないと絶対イヤという人もいたり。ステージによっても変わってくるので、どのコントローラが最適かは一概に決められないゲームですね。自分の好きなコントローラを選んで遊んでもらえたらと思います。

——使用キャラクターのイサとカチについては、カチが初心者向けといったようなコンセプトがあって作られたのでしょうか？

中川：まず2人にしたのは、前作の際にボリューム不足というご意見もあったので、いろいろな遊び方ができるようにと。ひと言でいえば遊びの幅を広げるためですね。たぶん敵の数が多い場面はカチ、ボス戦ではイサが戦いやすいと思います。ちなみに今回は全体的な難易度のバランス調整をするにあたり、敵を弱くするのではなく、プレイヤーキャラを強くする方向を選びました。例えば「カチが弱い」という意見があったら強くして、相対的にイサが弱くなるようだったらイサを強化、と……。

前川：それ、何回もやってたよね。カチが強すぎる、今度はイサが強すぎるって（笑）。

中川：だから、両方強いと思います（笑）。

服部：コントローラでの有利不利同様、カチが初心者向けといった「正解」を作りたくなかった、というのもありますね。ちなみにランキングは使用キャラごとに集計されるので、上位のランキングを見てこのステージはイサがいいのかな？　というように探りながら遊んでもらいたいですね。

——ちなみにモニターの方からはどんな意見がありましたか？

前川：今回、モニターの方からの意見をまとめた資料は分厚かったですよ、EASYに関しては単に難易度を下げるだけじゃなく、おもしろくないとダメとか。またHARDのラスボスの難易度については、最後までこの難しさでいいのか議論を重ねたのですが、最終的には任天堂のモニターの方が確実に攻略できるようになったことを確認して高難度のままにしました。うまい人がきっちり攻略してクリアできればそれでいいと。

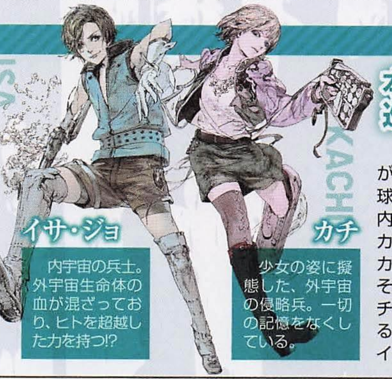
服部：異例の長さのモニター期間でしたね。モニターの方の人員も通常より多く集めて、テストは徹底的に行いましたので、前作のファンの方から初めての方まで、ご満足いただけると思います。

——そういえばトレジャー作品で難易度EASYは珍しいのでは？

前川：最初の企画の段階からあったんですが、とにかく多くの人にアクションシューティングの入門編としても遊んでほしいかったんです。初めて遊んだ人でも「こういうゲームっておもしろいね」って思ってもらえるように。EASYは会社で一番下手な私でもノーミスクリアできるレベルですから（笑）、たぶんほぼすべての人がエンディングまで見ていただけると思いますよ。

ワンポイント『罪と罰』 I

本当の“ヒト”らしさを巡る宇宙（そら）の物語



はるか遠い彼方。内宇宙と外宇宙が永きに渡り、攻防を続ける別の地球の物語——。
内宇宙のイサは、第4亜地球で少女カチと出会う。
カチは外宇宙の尖兵。
その始末がイサの使命だが、彼はカチと行動をともにすることを決める。それを知った内宇宙は、反逆者イサとカチの抹殺を命じ……。



前作『罪と罰　地球の後継者（ほしのこうけいしゃ）』について

2000年11月21日にニンテンドウ64用ソフトとして発売された、アクションシューティングゲーム。新世紀を迎えて間もない時代の日本を舞台に、人類を狩猟する本能を持つ生命体「ルフィアン」と、敵対する組織「武装ボランティア」との戦いが、人類の救済を目的とする「救済グループ」に属する、主人公サキ・アマミヤの視点で描かれていく。一部の操作は異（→）



開発者インタビュー

Wiiというハードだからできたアクション トレジャーだからこそできたアクション

『罪と罰　宇宙の後継者』の開発を担当した株式会社トレジャーは、その卓越したセンスと技術力で、根強い支持を持つデベロッパー。そんな職人集団と呼ばれるトレジャーのゲーム制作に対するこだわりについて、まずは本作の開発話から紐解いていくとしよう。設立から17年、一貫してアクション&シューティングゲームを作り続けてきた開発陣だからこそ語れるアクション論は必見!!



移動と攻撃をそれぞれ担当する2人協力プレイも可能

▲キャラクターの移動はヌンチャクのコントロールスティック、敵を攻撃するための照準の操作はWiiリモコンのポインターで行う。また、クラシックコントローラやザッパーにも対応しており、コントローラー間でのバランス調整には苦労したとか。

KEY WORD　照準＋移動＝3D

大噴火アクションのココがマントル！

キャラの移動と攻撃（照準）を分けることで作り出された擬似3D空間は、3Dゲームが氾濫する今現在でも新鮮。独立した2つの操作を反射的に出せるようになったときのシンクロ感は400%の気持ちよさ。プレイに酔えます。

インタビュー列席者 プロフィール



トレジャー　前川正人（まえかわ まさと）氏
代表取締役社長で本作のプロデューサー。任天堂との調整や進行管理を担当。

トレジャー　中川敦友（なかがわ あつとも）氏
企画からプログラム、敵の制作など、担当は多岐に渡る。開発の中心的人物。

任天堂　服部由里絵（はっとり ゆりえ）氏
スーパーバイザー。モニター意見のまとめやバランス調整を担当。

として遊んでもらえたらうれしいですね

――前川氏

3Dであろうと2Dであろうと アクションのおもしろさは変わらない

――ちなみに昔からアクションゲームを作り続けてきたトレジャーさんから見て、最近のアクションゲームをどう思われますか？

中川：アクションゲームは、3Dになってから一番作りにくくなったジャンルじゃないでしょうか。2Dのときなら頭上の足場をすり抜けてジャンプで乗るといった「ウソ」をつけましたが、3Dではできない。あとは3Dになったことで逆に遠近感がわかりにくくなったりもします。現実では左右の目の視差で遠近感を感じますが、モニターは平面なので、小さく表示されている敵が遠くにいるのか、手前にいるけどもともと小さいのかが、なかなか表現しにくいんです。被写体深度（手前のものははっきり見え、奥に行くほどぼやけるという表現方法）で表現できなくはないのですが、やはりそれでも客観的に把握しづらい。

前川：RPGなどは、3Dになればそれだけで臨場感が増しますし、それでゲーム性が崩れることもないのですが……。アクションやシューティングはものすごく考える必要があって、そこをおろそかにすると、見た目はいいのに、ゲーム性が破綻しているゲームになってしまう。だから、トレジャーが現在でも2Dのゲーム性にこだわっているのは、別に3Dがキライというわけじゃなくて、おもしろいゲームを作りやすいからという部分が大きいすね。

―― 3Dの表現が難しいとの話でしたが、列車の場面（P.59の右上の写真）などは距離感がリアルに表現されていたと思います。

中川：手作業で一場面一場面調整していけば、おもしろい3Dゲームはできるんですよ。できるんですけど、大変で……（苦笑）。

前川：アクションやシューティングの根底のおもしろさは「避けて撃つ」という部分なのですが、3Dになったことで、その表現が大変にはなっています。『スーパーマリオ64』を例にすると、3Dになったら後ろに回りこんで敵をつかんで投げ飛ばせるようになりましたよね。そういう3Dならではのアクションをきっちり入れてあげないとダメなんですよ。だから、中川も言ったように、1つ1つ手作りで組み込んでいけば、3Dでも破綻しないアクションゲームが作れるのですが、1つステージを作っても、次のステージをまたイチから作っていくという苦労がどうしてもありますね。箱庭的な作り方をすれば、実は1つ作れば、ステージがいくつもできるんですが……。うまいなぁと思うんですけど、うちは違いますね（笑）。

中川：うちは敵の攻撃や地形のギミックで、ゲーム性を肉づけをしていく。それは『罪と罰』に限らず、うちの会社の伝統ですね。

――ちなみにお気に入りのギミックはありますか？

中川：お気に入りというか、非常に思い入れがあるのは、ステージ1のカメのボスですね。足掛け2年ぐらいかけて作っていたので。ただ、最初に作ったボスなので、別の敵を作るたびにバランスを調整する必要があって……。新しい敵を作ってはカメに手を加える、の繰り返しでしたね（笑）。

服部：マスター直前までカメを作られていましたね。こだわりをお持ちなので、こちらが完成したと思っていた場面でも、まだまだだったり。どこまでも延々と突き詰められるので、スケジュール管理という意味では、ハラハラしっぱなしでしたよ。こんなに胃が痛くなるプロジェクトは初めてでしたね（笑）。

――最後に、アクションゲームの今後はどうなると思いますか？

前川：敵がきたら避ける。敵がきたら攻撃する。避けて撃つだけでゲームになる。それってコンピュータゲームが生まれたときからの基本だと思います。別に懐古主義というわけではなく、これってマシンスペックに関係なくおもしろいですよ。うちの会社はギミックでおもしろく肉づけしていくタイプなので、進化というなら、そのギミック部分をどう新しくしていくかですね。

中川：あ、社長はマシンスペックは関係ないと言ってますが、やっぱり関係はありますね（笑）。さっきの被写体深度の話もありましたが、スペックが上がればそういうことも簡単にできるようになりますし、本作も秒間60フレームで動かしていますが、それもスペックによるものですから。ただ根底のおもしろさは普遍的なものだとは思います。そこは変わらない、というかそこを変えちゃいけないのかな、とは思っていますね。

ワンポイント『罪と罰』II

ガンとソードを武器に戦い抜く

G5と呼ばれる最も戦闘力が高い"ヒト"。さらに地球の修復を行う人造生命体キーパーズが、異物を排除せんとイサとカチに襲い掛かってくる。これらの敵に対して、ゲーム中ではガンとソードの2つの武器を駆使し戦う。基本操作は同じだが、チャージショットは同時にロックオンできる数が違うなど、イサとカチで性能が違うのが特徴だ。



敵との距離とボタンの入力で攻撃方法が変化する



ソードでの弾き返しは重要テクニック

◀照準へ向けてショットを撃ち攻撃する。照準の固定（ロックオン）や威力絶大なチャージショットも可能だ。

◀ソードは、最大3段まで出せる攻撃。ミサイルなどを弾き返すことも可能。

ワンポイント『罪と罰』III

うまいほど得点が稼げるシステムがやり込みを加速させる

画面右にマルチプライヤーというスコアの倍率を表す数値があり、敵を撃破するごとに上昇。敵を倒すと、敵の基本点にこの数値を掛けた得点がスコアとして加算される。攻撃を受けると、倍率は逆に減少。いかに攻撃に受けず、的確に敵を倒せるかがハイスコアのコツとなる。スコアランキングもあるので、スコアアタックはかなり熱くなりそうだ。



▲ボスの得点も倍増する。激しい攻撃を食らわずに撃破できるか!?

マルチプライヤーは最大×16まで増加!

（←）なるが、基本的な操作法やガンとソードによる攻撃など、ゲームシステムは『宇宙の後継者』に継承されている。また物語の直接的なつながりはないが、イサ・ジョはサキ・アマミヤと仲間のアイラン・ジョの息子だったりと、ニヤリとする設定も。現在バーチャルコンソールで配信中。世界を深く知りたければ、こちらもぜひプレイを!!

さらなる魅力については次ページで深く言及!





「避けて撃つ」というアクションゲームの普遍的な楽しさはいつも考えてます

——中川氏

全編で役立つ基礎攻略ワンポイントアドバイス

キャラクターの特性を知り自分に合ったものを選ぼう

敵が多い場面では同時に8つロックオンできるカチが使いやすい。一方、一点集中型のボス戦などではイサが有利と、それぞれ一長一短。照準を合わせるのが得意かどうかでキャラを選ぶのもいい。



イサ・ジョ

高い攻撃力が魅力

攻撃力は高いが、ロックオンして攻撃すると威力が下がる。照準を合わせられる腕が必要。



カチ

照準の自動捕捉

自動でロックオンするうえ、攻撃力が下がらない。照準を合わせるのが苦手な人向き。

ダッシュ、ソードの弾き返し、チャージショットは必ずマスターを

下の3つ以外に重要なのが、ソードによるカウンターアタック。ミサイル以外にボスの放つ弾も弾き返せる場合があるので、利用し効率よく戦おう。引きつけすぎると失敗しやすい。少し早めのボタン入力がコツ。

各アクションの特徴と出すコツ	
ダッシュ	発動中は無敵でレーザーなども通過可能。広い空間では画面をスクロールさせられる点も覚えておきたい。
ソード	ショットよりも攻撃力が高く、近距離の敵に有効。3発連続で出せるが、3発目を出すと隙が大きいので注意。
チャージショット	イサの場合は、敵が完全に止まった状態で狙うこと。チャージする際はダッシュで攻撃を受けない工夫も必要。

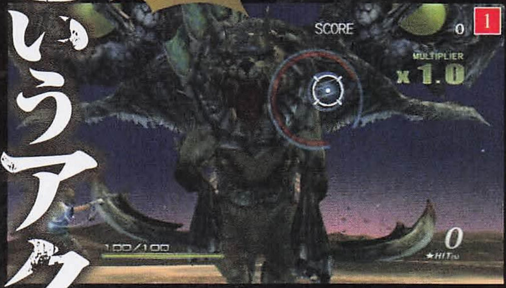
プレビュー

ボスキャラに秘められた職人集団トレジャーの技を感じろ!

ここからは、本作の魅力の1つである多彩なボス群を紹介。こだわりのギミックや攻撃のバリエーションなどに注目して読んでほしい。あわせて、担当編集「まっつ」&ライター「いぐどん」の、ボス戦のインプレッションにも注目!

極大砂爆の大ボス CHIMERA KEEPER

虎に翼の生えたようなボス。翼に虎といえば、中国のことわざで、ただでさえ強い者がさらに強くなることの例えで用いられるが、その言葉どおりの強敵。鬼のような情け容赦ない攻撃を仕掛けてくる。

1


2




CHIMERA KEEPERは、ひたすら攻め立ててくる、小細工なしの直球型のボス。炎、竜巻、爪、火の玉、誘導弾、突進と、とにかく攻撃のバリエーションが豊富で、観ているだけで圧倒される。どれもやっかいな攻撃で、ただ避けて撃つだけでは対処しきれないことも。しかし、やり込んでいけば、必ず対処法が見つかるので、根気よく挑戦して探し出そう。この試行錯誤こそが本作の醍醐味なのだ。

6


7


都市や海底、砂漠、樹海などステージは全8つ。

多彩なボスも見どころだが、ステージ構成も負けず劣らず変化に富んでいる。ステージは全部で8つ。高層ビルが建ち並ぶ都市や空中戦など、近未来的なステージもあれば、和風テイストあふれる謎の樹海なども存在する。また水中なら巨大ウツボなど、ボスもステージの雰囲気に沿ったものになっており、そこも注目したいところだ。ちなみに一度クリアしたステージは自由にプレイ可能。好きなステージがいつでも遊べる点は、やり込み派にはうれしい機能だ。

核塵都市

ビル群の間を縫って進む

◀このステージの最後に待ち受けるのは、中川さん渾身のカメ型のボス。

海底空洞

フナムシ(?)がいっぱい

▶チューブ状の海中の道を進む。海洋生物型のキーパーズが多数登場。

極大砂爆

広大な砂漠をマシンで爆走

◀高速スクロールステージ。空中を浮遊できないなど、操作も特殊。

監獄衛星

2Dアクション風味

▶上空高くに建設された鉄クズと機械だらけの監獄。主に横スクロールが中心。

実に多種多様! トレジャーならではのボスキャラ群の数々

イサとカチの行く手を阻むボスは30体以上。その数にも驚きだが、多種多様っぷりにはさらに驚かされる。一例として下で紹介したステージ5の大ボスは、攻撃をかわしつつ倒す正統派のタイプ。ここでは、それ以外にも、趣向を凝らした攻撃を繰り出してくる、トレジャーならではのボス群を見ていくとしよう。

変形系 形を次々と変えて何度も襲ってくる!

トレジャーの記念すべき第1弾作品『ガンスターヒーローズ』（バーチャルコンソールで配信中）。そのなかで、セブンフォースという変形して襲ってくるボスがいるのだが、同じように形を次々と変えて攻撃してくるボスが本作にも登場。右ではメカタイプのボスを紹介したが、次々と姿を変える生物型のボスも存在する。倒しても倒しても襲ってくるため気が抜けないが、その姿の変化は必見!!

BOSSインプレッション 戦艦なのに形状がどんどん変化する

まっつ：この戦艦型ボスは、形状が刻々と変化していくからおもしろい! 奥のほうにある青い弱点をロックオンしながら攻撃を避ける戦い方がいい感じ。
いぐどん：倒しても復活する敵が混じってるみたいだね。スコアアタックなら稼ぎポイントになるのかな。
まっつ：うわ、なんだこの画面いっぱいの光弾は!
いぐどん：この攻撃はトレジャーっぽい（笑）。宙に浮けるから画面を大きく使って避けましょ。

戦艦型ボス



第一形態 ◀前方に突き出た2つの艦首が不規則に回転する。ピンク色の部分に触れるとダメージ。

第二形態 ◀艦首を固定し、その上の砲台で狙い撃ちしてくる。至近距離からの攻撃は激しい。

第三形態 ◀艦首を壊し、本体部分だけになると、ユラユラ動く青白い光弾で攻撃を仕掛けてくる。

ギミック系 ただ撃つだけでは倒せない 頭を使った攻略が求められる!

ボスのなかには、ギミックを利用しないと倒せないものも存在する。どうやったら倒せるのか、考えをめぐらせて戦うのも本作の楽しみの1つ。

野獣型ボスとの列車での戦い



▲ボスが常に後方にいるため、攻撃が届かない。ボスにダメージ与えるには? なにか利用できるものは?

BOSSインプレッション このボスはほかとはひと味違うね。最初は少しとまどうかも。ヒントは連結器を攻撃できること。（いぐどん）

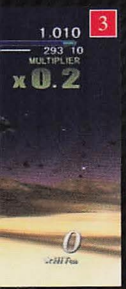
謎のボスとのクレーンを使った戦い



▲左右のクレーンを攻撃すると、それぞれの土台が上昇。真ん中で吊るされたパートナーを助けるには?

BOSSインプレッション ボスの足場が不安定になると吊り下げられたパートナーが落ちる。足場を安定させることが大切!（まっつ）

3



4



5



BOSSインプレッション 休みなく攻撃してくる。攻撃後にのんびりしないこと!

まっつ：このボスは、攻撃が途切れないね。特に最初の炎の攻撃[2]は避けづらい!
いぐどん：ダッシュの無敵時間を有効に使うのがいい感じ。あとダッシュの方向も大事。
まっつ：適当なダッシュで避けようとしてもダメだね。爪攻撃[4]とか画面の半分をカバーするから安全な位置を把握しないとな。
いぐどん：確かに。でももっと確実な避け方がある気がするなぁ。ソードとかチャージショットとか、試す価値はあるかも?

8



9



10



罪と罰 宇宙の後継者（そらのこうけいしゃ）

■Wii ■発売中（10月29日発売） ■¥6,800（税込） ■アクションシューティング
■発売元：任天堂／開発元：トレジャー ■プレイ人数：1～2人

大噴火コラム 大ボリュームを誇るスコアランキングが熱い!

まっつ&いぐどん：『罪と罰』の続編キタ――――――!!
おしょう：テンション高っ!
まっつ：これは高まるなというほうが無理ッスよ!
おしょう：そういえば、まっつといぐどんは前作の攻略本を制作した経験があるんだっけ?
まっつ：はい。スケジュール的に厳しかったけど、ゲーム自体がおもしろかったから、苦じゃなかったです。つらかったのはユン●ル飲みすぎて、ぶっ倒れたことぐらい（笑）。
いぐどん：確かに。攻略本作ったからってわけじゃなくて、単純にゲームがおもしろくて、自然と相当やり込んだゲームでしたよ。今回、新作が出たことで、またスコアランキングを更新する日々がはじまるぜ!
おしょう：今回は、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続することで、日本の凄腕プレイヤーのトップランキングや自分の順位周辺のランキングを確認できるのが熱いね!
まっつ：しかもベストスコアが出たら、ゲーム中でもその場でランキングに登録できるから本当に止められない止まらない（笑）。かっ●えびせん状態!
いぐどん：表現がオッサンくさいなぁ……。
おしょう：やっぱり競う相手がいるのは燃えますなー。しかも今回は、難易度別、キャラ別、ステージ別はもちろん、なんとプレイ人数でもランキングのカテゴリが分かれていて、その数は100を超えてるとか（笑）。
まっつ：ひゃ、100? すんげー! じゃあ、手薄なところを狙えばランク1位も狙えるかもしれない!
いぐどん：いやいや、全国のシューターの腕をなめてはいけませんよ……。あの人たちは本当に次元が違うんだから。しかも、今作はそういうシューターたちの注目も集めているタイトルだからね。やばいですよ。
まっつ：そんな人たちに挑むからおもしろいんじゃないか!
いぐどん：とにかくギミックに凝った奥深いゲームだから、日々新しい攻略法が発見されていくんだろうなー。
おしょう：インターネットなんかでは、見ごたえのあるプレイ動画とかもアップされるだろうね。どんな盛り上がりをみせるか今から楽しみですな。
いぐどん：ちなみに前川さんが言ってたけど、このゲーム意外なところでWiiザッパーとの相性がいいらしい。両手で持つから、照準を固定しやすいんだって。
まっつ：俺は、やっぱりクラシックコントローラかなぁ。前作をやり込んでいる人は、自然とクラコンを選ぶはず。
おしょう：おいらは、やっぱりWiiリモコン。Wiiだからね。初めてプレイする人は、みんなそうなんじゃないかな。
いぐどん：WiiリモコンとかWiiザッパーはカーソルを端から端に瞬時に動かせるのが強みだよね。
まっつ：極めたらかなりスコアが稼げそうな予感はするな。
おしょう：うーん、コントローラの選択から攻略が始まるなんて、今までなかったかも。すごいゲームですなー。



▲どんな強敵にも、必ずしっかりした攻略法が存在する。それを探し出すのも、このゲームの醍醐味の1つだと思います。



戦国BASARA3

西軍・石田三成にスポットを当てた婆裟羅伝&参戦HEROを大公開!!

戦国HEROたちがド派手に活躍するシリーズの最新作『戦国BASARA3』。発表されるやいなや話題沸騰の本作の魅力を、電撃ゲームスでは独自企画としてお届けしていく！　徳川家康にスポットを当てた前号に引き続き、今回は彼のライバルとなる石田三成に注目。さらに、新たに参戦が決まった4人のHEROたちも紹介する！

大噴火アクションのココがマントル！

KEY WORD　関ヶ原の戦い

織田信長、豊臣秀吉の時代が終わりを告げ『戦国BASARA3』では、関ヶ原が舞台となっている。関ヶ原の合戦といえば、徳川家康率いる東軍VS石田三成を中心とした西軍の戦い。本作でも彼らを軸にした熱いバトルが展開する!!

話 STORY　家康への復讐に燃える三成──

三成は豊臣軍に所属し、敬愛する秀吉のために刀を振るっていた。だが徳川家康の反乱によって秀吉の天下は終わり、三成はしだいに狂気にとりつかれていくのだった。猛烈な勢いで大谷とともに西軍をまとめあげると、家康を抹殺すべく決戦の地・関ヶ原へと兵を上げて向かう……!!



◀己の感情にウソをつけない三成は、秀吉の無念のため戦いを決意する。

■いしだみつなり

石田三成

(声：関 智一)
武器：刀

徳川家康へ復讐するため、狂気に取り付かれた三成。西軍総大将となった三成は、同軍の毛利元就、そして新登場の大谷吉継らとともに、東軍・徳川家康らにさまざまな策を講じていくことだろう。



▲目の前にいる相手を一文字を描くようにして斬り伏せる。あまりの衝撃に、敵の体は上空へ！



◀高速移動しながら、周囲の敵を斬り刻む。その太刀筋は、目で確認することすら不可能とか。

◆ゲームス流戦国絵巻 婆裟羅伝◆2

人物FILE No.2

石田三成

人物ファイル第2弾は、復讐の鬼となった石田三成。そして彼を語るにははずせない大谷吉継の存在。西軍のカギとなる新HERO吉継とともに、2人の物語を紹介していこう。



NEW HERO SCOOP! 悲運に見舞われた吉継の物語

吉継は重い病に侵されているため、秀吉存命時からつねに周囲からの冷たい目にさらされていた。自身に降りかかった大きな不幸を許容することができず、この世のすべての人間を不幸にすべく、暗躍することを決意。友人である三成と手を組み、天下分け目の大合戦を起こすよう西軍の補佐をするのだった。



▶復讐に燃える三成に語りかける吉継。負と負の感情を持つ者同士が手を組んだ状態は、まさに"最凶"コンビかもしれない!?

神か？悪魔か？ 数珠を使った攻撃で敵をほんろう！

大谷の攻撃は、刀や槍などとは違い、どこから繰り出されるのか測りにくい数珠を使ったもの。広範囲の相手にダメージを与えられるので、敵を一掃したい場合などで大いに活躍してくれそうだ。さらに固有技の"星見始め"で敵に印をつけてから、ほかの固有技を放つと追撃効果も！　トリッキーな攻撃を極めよう。



▶ボタンの長押しで敵に印がつき、自動追尾できるようになる。印がついた相手には固有技での追撃が可能。



◀大量の敵を上空へ打ち上げたあと、数珠で一気に遠方へ吹き飛ばす大技。

■おおたによしつぐ

大谷吉継

(声：立木文彦)
武器：**数珠**

三成の古くからの友人で、重い病に侵されるという悲運に見舞われた武将。人々が不幸になることを望み、関ヶ原の戦いで何かを画策しているようだが……。家康への復讐にだけ目を向け続ける三成を補佐しつつ、自らの目的を遂行する。



▶通常よりも巨大化した数珠を使い、リーチを生かしてより多くの敵へダメージを与える。



▲無数の数珠が飛び、縦横無尽に動く。その独特な動作は、どこから攻撃が来るのか予測不可能！

技 TRICK ムダのない動きで敵を斬る！

三成の技は素早い動きから繰り出すものが多く、そのスピードは敵に反撃する間を許さないほど。それは、彼にしかできない独特の瞬間移動"刹那"によるものだ。目にも止まらぬ早さで懐にもぐり込み、敵を斬り刻んでいく動作はまさに神業！　あまりの素早さに敵たちは、自分が斬られたことにすら気付かないまま倒れていく。また三成の固有技には、居合いが盛り込まれているものが多いのも特徴的。素早さを生かした技の数々で、敵をほんろうしよう！



▲居合いを放ちながら敵へ切り込み、空中へと打ち上げる技。浮き上がった相手を追撃することもできる。





◀三成特有の瞬速移動を繰り出し、敵の懐へ移動する攻撃！　目にも止まらぬ動きで、眼前の敵をなぎ払う。

▲三成得意の、瞬速の居合いによって放たれる斬撃。四方八方から無数の刃が相手を斬り刻む！

【史実】戦国豆知識

豊臣秀吉のために働き、忠義に生きた石田三成

豊臣秀吉が近江長浜城の城主となったころから、彼の小姓として仕えた三成。秀吉が中国征伐に赴く際に従軍するなど、さまざまな場面でその名を残す。ただ人望に恵まれず、何かと周囲から反感を買いやすかったようだ。そんな三成だが、大谷吉継らとともに豊臣政権を支え続け、秀吉亡きあとも豊臣家への忠義を貫こうとする。家康が天下を治めるべく動き出すと、その行動に気づいて流れを止めようと画策するのだった。

三成との友情のため、関ヶ原の西軍に参加した吉継

秀吉の小姓だった吉継は、年も近く同じ近江出身ということもあり、三成とは気の置けない仲であった。だが時は流れ秀吉が倒れたあと、三成から「家康を討つ」と告げられる。合戦をしても明らかにこちらに勝算はなく、最初は断固反対するが、苦楽を分かち合ってきた親友・三成とは、最期を共にしてもいいとすら思っていた。結局吉継は三成の願いを受け、西軍に参加することを決意するのだった。

『戦国BASARA』シリーズ・ディレクター 山本 真氏が語る三成と吉継

――本作の石田三成の人物像とは？
山本氏：家康の"光"に対して、三成は"闇"に位置づけています。本作では、若くして墜ちたダークヒーローを作ろうと初めから決めていました。
――容姿でこだわった点はありますか？
山本氏：独特の鋭さを意識しました。体の線が細いのですが、ひ弱ではなくエッジの利いた剃刀のようなイメージです。
――大谷吉継はどんな人物ですか？
山本氏：三成の臣下の誰かに西軍として活躍＆暗躍させたいと思い、大谷の登場が決まりました。西軍の裏には、必ず彼がいると思っても間違いありません。
――ほかのHEROとのかかわりは？
山本氏：もちろんたくさんかかわります。なかでも大谷と毛利は、西軍として多くの人を巻き込んでいきますよ。



「我が名は毛利元就！ 天下わけ目の勝利者よ！」

HEROES HAS COME!

新たな乱世に3人のHEROたちが名乗りを上げる!!



伊達政宗に真田幸村といったシリーズの人気HEROの登場が決まり、ほかのHEROの動向が気になるところだが、今回新たに3人の参戦の報が到着！ "瀬戸内"コンビとして、ファンの間でも有名な毛利元就と長曾我部元親、そして本多忠勝の参戦が大決定！ ここでは、そんな3人のHEROたちに焦点を当てていこう!!

◀どうやら元就は、吉継とともに行動をすることが多いようだ。どちらも策略に長けた人物なので、関ヶ原の戦局はどうなる!?

話 STORY 強国となった毛利軍の指揮をとる!

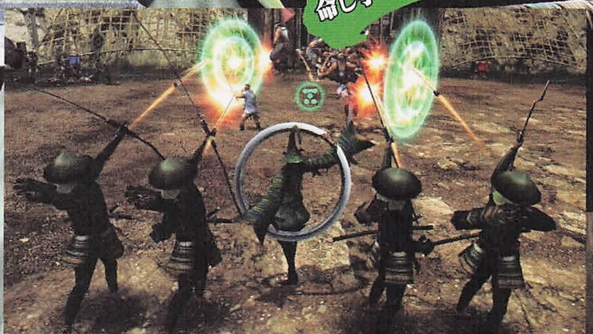
織田信長が倒れ、豊臣秀吉が天下にその名をとどろかせていたころ、元就は中国の覇権を守ることに徹した。秀吉に従うことも刀を交えることもせず、息をひそめて耐え続ける。冷静に状況を見守り続けた毛利軍は力を蓄えることに成功し、東西の総大将たちが率いる軍に並び立つほどの軍力を持つほどになっていた。再びおとずれた乱世を機に、元就は毛利家安泰のため、合戦の状況を冷静に見極めながら采配を振るう。



◀中国を治める元就と、四国の元親。2人の因縁も再び見られるかも!?

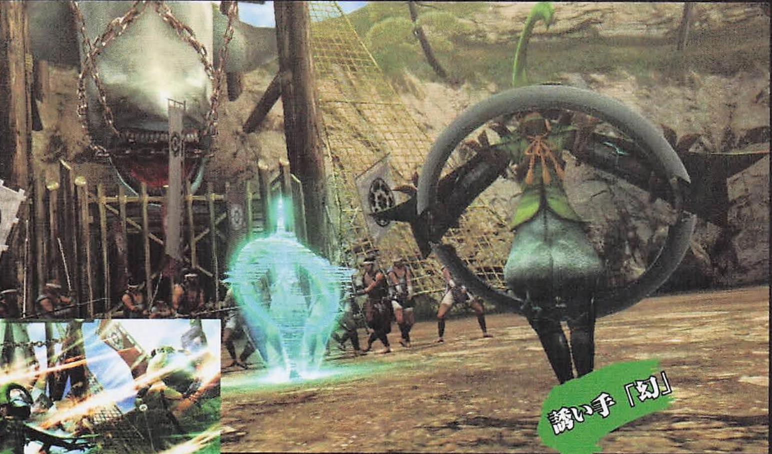
技 TRICK 智将の策が冴え渡る

元就の攻撃は今までのシリーズ同様、輪刀を使い、舞いでも見ているかのような華麗な動きが特徴的だ。しかも本作では、智将と呼ばれる元就の頭脳が冴え渡る新技が追加。自分に似せた幻を身代わりにしておびき寄せたり、敵に一斉攻撃を仕掛けたりするなどの知略の技が目立つ。兵を駒としか見ていない元就だが、本作では味方と協力して敵へダメージを与えるといった、今までとは違う一面が見られることも！



命じ手「射」

▲弓兵たちを己の近くに呼び、一斉に援護射撃させる技。味方が攻撃する場所は、こちらで指示することもできる。



誘い手「幻」

▶自身の姿に似せた幻を出現させ、敵の注意をそちらに引き付けほんろうする。またその幻影は、爆発させることも可能。

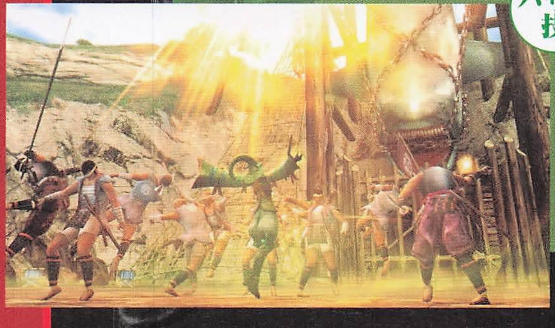
■もうりもとなり
毛利元就
(声：中原 茂)
武器：輪刀

毛利軍当主で、軍の兵士は勝利をもたらすための駒としか見ていない冷酷な策略家。だがそれも、中国の覇権を守るためにしていること。元就の策により、今では徳川軍や石田軍と並ぶほどの強国となった。

バサラ技



▲舞うような動きで敵を斬る！ 輪刀を2つに分け、広範囲にダメージを与える。



◀最後は天から降り注ぐ強烈な光によって、周囲の敵の息の根を止める!!

『戦国BASARA』シリーズ・ディレクター
山本 真氏が語る元就と忠勝

――本多忠勝と毛利元就の『戦国BASARA3』での位置づけを教えてください。

山本氏：毛利は、大谷とともに西軍や関ヶ原を導く大きな役割を持っています。また忠勝の注目点は、成長した家康との関係ですね。家康が成長したことで、これまでとは違う関係や掛け合いが楽しめるようになりました。ほかの既存キャラも新しい状態で登場しますので楽しみにしていてください。

――戦い方で今までと変更した点は？

山本氏：毛利は策士に特化しました。罠を設置したり、兵士を配置したりして相手を出し抜いた時はしめしめとしてください（笑）。一方忠勝は、さまざまな形態と技の組み合わせができます。まさに戦国最強の名のとおり、誰よりも"最強"に近い存在になっています。



『…………!!』

家康のために戦う武人

家康とともに、さまざまな合戦をくぐり抜けてきた忠勝。主君が秀吉に敗戦し、傘下に入ることになってもなお、ずっとそばで守り続ける。家康が東軍の総大将となり、忠勝もまた彼の掲げる天下安泰を実現させるため、再び戦場の鬼と化す。



▲前方攻撃特化した重機を装備する形態。全攻撃が強力な前方攻撃に変わる。



▲支援兵器によって発生した雷を、自分の持つ槍に向かって落とす技。周囲にいる敵を感電させられる！

■ほんだただかつ
本多忠勝
（声：なし）
武器：**機巧槍**

徳川家康に仕える武将。"戦国最強"の異名を持っており、ひとたび戦場に現れれば敵から恐怖の声が上がる。その巨大な体躯は敵の攻撃を受けつけず、槍をひと振りすれば多くの兵士が吹き飛ぶほど。



『忘れるな…俺は鬼神、西海の鬼神よ！』

仇討ちのため出陣!

秀吉の死後、国を空けたスキをつかれた元親は、台頭した徳川軍の奇襲を受けてしまう。四国は壊滅の危機におちいってしまい、かつて友情を育んだ家康の仕打ちに、義に厚い元親は怒り心頭。戦により無残に散った部下たちの仇を討つため、三成と手を組む決意を固める。



◀碇槍の鎖を上空に引っかけることで、その遠心力により飛び蹴りを繰り出す。空中で発動することも可能なので、さまざまな場面で活用できる。



▲碇槍の鎖を使い、遠方にいる敵を魚釣りの要領でつり上げ、近くへ引き寄せる。そのまま連続攻撃や追撃に持ち込むことも可！

■ちょうそかべもとちか
長曾我部元親
（声：石野竜三）
武器：**碇槍**

四国と西の海を束ねている風雲児だが、面倒見がよく、部下たちからは"アニキ"と呼ばれて慕われている。秀吉が日の国に君臨するなかでも、豊臣軍に決して屈することなく自国を守り続けてきた。

戦国BASARA３

■PS3/Wii ■2010年発売予定 ■価格未定 ■スタイリッシュ英雄（HERO）アクション
■発売元：カプコン ■プレイ人数：未定

大噴火コラム HEROだけじゃなく荒唐無稽アクションにも期待！

男塾先輩（編集）：新たなHERO参戦決定！　……って、今回紹介している大谷吉継は、こりゃまたインパクトのある風貌ですね。
おしょう：なんか浮いてね？　浮いてね!?　しかも数珠が武器で、ホーミング攻撃が可能と、これはかなりトリッキーなHEROになりそうな予感。
男塾先輩：一方、すでに前号でも紹介した石田三成は、刀が武器ということで、オーソドックスな戦い方になりそうな感じがしますがどうでしょ？
おしょう：居合いというと前作までの上杉謙信を思い出すけど、トレーラーを見ると、単発攻撃が主体だった印象の謙信に対し、連続技も得意そうな感じですな〜。
男塾先輩：そういう意味では家康も、同じ拳を武器にしたHEROだった前作の豊臣秀吉に比べ、素早くて縦横無尽に立ち回れそうな感じ。やはり西軍・東軍の大将だけに、どちらも『戦国BASARA3』ではスタンダードなHEROになりそう。
おしょう：そしてッ！　1作目からマイHEROだった本多忠勝が今回も"起動"！　まあ家康が登場するからには当然といえば当然ですな。
男塾先輩：やっぱ戦国最強の異名は今回も健在みたいっすね。本作でも多彩な形態があるみたいですが、もはや彼に関しては「飛行形態（←ありません）」で空を飛んでも驚きません。
おしょう：毛利元就、長曾我部元親の2人もかなりパワーアップしていそう。ということで、前作までのHEROの出陣も徐々に明らかになってきましたが、ほかにもどんなHEROが登場するのか気になりますな。個人的な希望としては関ヶ原の戦いだけに、西軍の宇喜多秀家、東軍の福島正則といった武将が新たなHEROとして登場するのを期待！　あと、前作までは濃姫使いでもあったのですが、さすがに時代的に登場は無理かな……。ぜひ銃を使えるHEROの追加を！
男塾先輩：じつは次回公開予定のHEROシルエットの中に、何やら銃を武器にした者がいるみたいですよ。しかも女性っぽいシルエット！　なんかすごく期待しちゃいますな。ほかにはアクションゲームとしての新要素も、今回の特集的には気になるところでしょう。画面写真を見るかぎりでは、かなりハデな固有技が多いですが……。
おしょう：あと、おいらにとって『戦国BASARA』シリーズの醍醐味は、HEROの魅力だけじゃなく、その演出の「荒唐無稽っぷり」にあり！　『戦国BASARA2』に登場した浅井軍の五本槍みたいなのを、ぜひ本作でも出してほしいっス。くらえ、戦国最強砲！
男塾先輩：長曾我部軍の機巧要塞とかね（笑）。
おしょう：そうだ、1作目からのプレイヤーにとっては、今回主題歌をT.M.Revolutionが担当するのも見逃せないですぞ！　また熱唱びわでBGMを変更できたらいいな〜。
男塾先輩：アニメで話題だった「足軽ダンス」みたいなのも、期待したいですね。とにかく演出面でも期待大っす!!



▲忠勝の上に乗って空を飛ぶ家康（笑）。この最強コンビが関ヶ原でどのような活躍を見せてくれるか期待しよう！

超マグマ級アクション応援宣言!

アクションゲーム大噴火

世紀末救世主伝説

世紀末再来! あの漢(おとこ)の新たな伝説が幕を開ける――!!

新たな『無双』は「北斗の拳」が題材! ケンシロウ、ラオウら人気キャラの登場はもちろん、10月14日の発表会ではマミヤやリンの登場も確認できた。



北斗神拳伝承者
ケンシロウ
(CV:小西克幸)

胸に7つの傷を持つ男。相手の経絡秘孔を突き、体の内部から破壊するという一子相伝の暗殺拳・北斗神拳の伝承者である。また、愛と哀しみを心に同居させる孤高の男でもある。

北斗無双

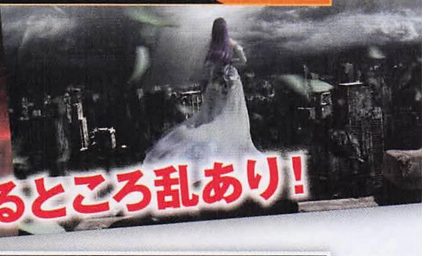
KEY WORD 一撃当千

大噴火アクションのココがマントル!

『無双』シリーズといえば"一騎当千"だが、拳を武器とする本作は、ズバリ"一撃当千"がキャッチフレーズ。男たちの剛拳が、無数のモヒカンたちを吹き飛ばす! 北斗神拳や南斗聖拳ならではの肉体破壊表現にも期待したい!!







北斗現れるところ乱あり!

一撃当千! あの「北斗の拳」が無双ACTになったったったらればっ

80年代にマンガ連載され、絶大な人気を誇ったバイオレンスアクション「北斗の拳」。あの熱き物語が『無双』シリーズ最新作となって登場する。プレイヤーはケンシロウをはじめとする世紀末の拳豪となって、さまざまなステージを進行。途中には無数の敵兵や強力なライバルたちが立ちふさがる。一撃当千の拳で、新たな時代を撃ち開け!

CHECK 2つのメインモードを搭載!

現在判明しているプレイモードは下記の2つ。熱き生き様を見せた男達の物語を追っていく「伝説編」と、ifのストーリー展開を楽しめる「幻闘編」だ。後者では、ケンシロウ以外にラオウやレイといったキャラクターも操作できる!?

伝説編	原作をベースにしたストーリーが展開する
幻闘編	本作ならではのifの戦いが繰り広げられる

闘気を高め、北斗の奥義を叩き込め! ACTION

原作で、圧倒的な強さを見せ続けたケンシロウ。本作では、そのアクションを『無双』として再現し、一撃当千の爽快感を生み出している。無数の敵兵を一撃で吹き飛ばし、闘気ゲージがたまると強力な「奥義攻撃」を発動! また、ステージ上のオブジェクトを破壊したり、敵兵をつかむこともでき、それらを投げつけて連続攻撃を叩きこむことも可能だ。バリエーション豊かな戦い方を楽しめる。



▲ケンシロウの必殺技といえば、やはり「北斗百裂拳」。無数の拳が敵を襲う。奥義を繰り出したあとには、技名が演出として表示されるようだ。

▼敵兵を片手で軽々とつかみ上げるケンシロウ。このあと拳を叩き込むことも、別の敵に投げつけることも可能だ。





▲スピード感のあるアクションも本作の魅力。原作の動きを再現した飛び蹴りが、敵兵を一撃で打ち砕く!

※画面は開発中のものです。

一撃当千北斗神拳

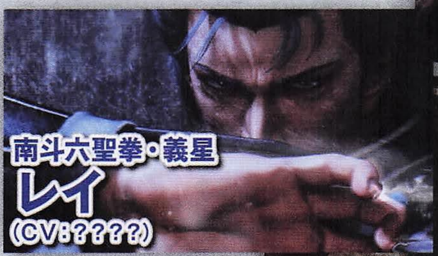


▲ケンシロウの婚約者。南斗六聖拳の最後の将でもある。彼女が南斗聖拳のシンにさらわれたことから、物語は幕を開けた。

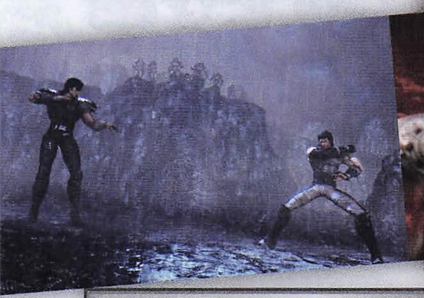
▼北斗4兄弟の長兄（義弟はトキ、ジャギ、ケンシロウ）。愛馬の黒王号や無数の部下を従え、世紀末の覇者"拳王"とならんとする。彼もまたユリアを愛し、その身を狙うが……。

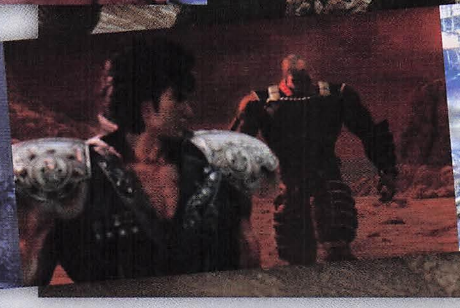


▶人のために命をかける「義星」の男。流麗かつ俊敏な南斗水鳥拳の使い手で、妹を連れ去ったという7つの傷を持つ男の行方を追っている。



北斗、南斗の英雄たちがここに集結——！





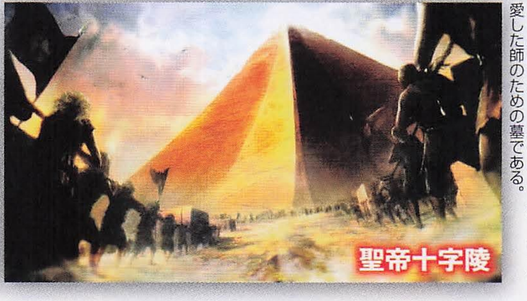


原作の名シーンが再現される戦場の数々　STAGE

現在公開されているステージビジュアルは右の2点。ユリアを連れ去ったKINGシンが本拠地としたサザンクロス。そして南斗六聖拳最強の男"将星"サウザーが築こうとした聖帝十字陵である。このことから、物語は原作序盤～ラオウ堕つ周辺までが描かれることは間違いないだろう。また、発表会では10名以上のキャラが登場するとの発言も。ハート、シュウといった、ステージに関係する人物の登場も期待される。



▶シンがユリアのために築いた都市。しかしユリアはシンを拒み、自らビルの上から身を投げた。



◀聖帝サウザーが、幾多の奴隷を使役して築いた陵墓。じつはこの陵墓、彼が敬愛した師のための墓である。

北斗無双

■PS3／Xbox 360　■2010年発売予定　■価格未定　■アクションゲーム
■コーエー　■プレイ人数未定

大噴火コラム　"北斗"と"無双"のコラボに期待が膨らむぅ、う、うわらば！

おしょう：中学～高校生の多感な時期に「北斗の拳」の洗礼を受けて以来、いつ世紀末が来てモヒカン頭でバイクに乗ってもいいように覚悟していたら、いつのまにかモヒカンにする毛がなくなっていたおしょうです。こんばんは。
うどん（ライター）:そんな個人的な告白はともかくとして"北斗"で"無双"ですよ！　このライオンと虎、カレーとラーメンをミックスさせたようなゴージャス感は、期待するなと言うほうがムリ！
おしょう:カレーとラーメンがゴージャスかは置いておいて、「北斗の拳」ファンにとって大大大大注目なのは確か！　早くも「伝説編」で描かれるエピソードは原作のどの部分なのかとか、「幻闘編」で使用できる登場人物は誰なのかとか、妄想が膨らみまくりんぐです。
うどん：やっぱり「伝説編」は、少なくても原作のスタートから、ラオウとの最終対決までは描いてもらわないと！
おしょう：一番熱い部分だしね～。公開されているステージを見るかぎり、サザンクロスの街とか、聖帝十字陵のエピソードが描かれそうということは、その可能性はけっこう高いかな？
うどん：あとは、細かい名（迷？）エピソードがどこまで再現されるかにも期待！
おしょう：「おまえのようなババアがいるか！」
うどん：「汚物は消毒だ～!!」
おしょう：「オレの名を言ってみろ！」
うどん：……まあキリがないのでこのへんで。ゲームとしてのアクションについても語っておかないと！　発表会で公開された実機映像を見る限り、グラフィック・演出ともにかなりスゴイですな。無数の敵をなぎ倒す『無双』ならではの快感はもちろん、従来の『無双』シリーズと比べ、敵を投げ飛ばしたりといった豊富なアクションが繰り出せる模様です。
おしょう：さらに北斗神拳ならではの奥義の数々や、敵の内部破壊っぷりとかもPS3＆Xbox360で完全再現！　それらが満喫できそうな1対1のボス戦も気になるところです。発表会ではケンシロウ対シンの戦いが早くも紹介されてましたが。
うどん：そういう意味では、北斗神拳だけでなく、南斗聖拳の「切れ味」っぷりも見てみたいっスね。
おしょう：レイはぜひ使ってみたいなー。あとはラオウ（＋黒王号）とかトキとかジャギとかレイとかフドウとかジュウザとかハート様とかアミバとかリハクとか……。
うどん：なんかどんどん外れてきているような気がしないでもないですが、「幻闘編」で可能な限りプレイヤーキャラとして使えることを期待！　単に登場キャラだけでなく"if"の対決の組み合わせにも興味があります。レイvs.シンの南斗対決とか！
おしょう：あ、そういえば今回はアニメ版から声優さんも一新されていますな。小西さんの演じる熱いケンシロウにも期待しまっせ！　あたたたたたたた！


▲「お前はもう死んでいる」はもちろん、「どうしたハゲ、それまでか」といった、数々のケンシロウの名言にも期待！



怪獣バスターズ

かいじゅうバスターズ
KAIJU BUSTERS

男なら、この冬はDSで怪獣退治だ!

人間vs.ウルトラ怪獣の戦いがここに実現！　本作でのプレイヤーは「怪獣バスターズ」の一員となり、数々の惑星で怪獣と戦うことになる。最大3人のマルチプレイにも対応しており、友だちと盛り上がれること間違いナシの本作の魅力を、まとめて解説！

KEY WORD 怪獣少年の夢！

大噴火アクションのココがマントル！

懐かしのウルトラ警備隊などの服に身を包み、数々の武器で怪獣に挑むという、怪獣ファンなら一度は夢見たシチュエーションが最大の魅力。巨大な怪獣に身一つで挑むのはかなり無謀に見えるが、だからこそ倒しがいがある！

人間の力だけでウルトラ怪獣を倒す!?　そんな夢の戦いが楽しめる怪獣討伐アクションが登場。かつての怪獣ファンよ、DSを手に集え！

怪獣バスターズ オレたちが怪獣を狩る!!



ゲームの基本的な流れ

ゲームの基本は、ミッションをクリアして、入手した素材で装備を強化。そして次のミッションに挑むこと。またミッションをクリアしていくと、次々と新たな惑星やミッションが出現する。

STORY
ウルトラマンの時代から数世紀後……

人類が銀河の彼方へ進出した近未来。管理下にある宙域を守る「怪獣バスターズ」の新米隊員となったプレイヤーは、未開の惑星を探査中に怪獣と遭遇し……。



▲性別や表情、肌の色や髪型などを選び、自分だけのキャラを作ろう!

1 宇宙船がすべての拠点に

「怪獣バスターズ」の拠点となる宇宙船には、装備などを変更できる「マイルーム」やミッションの受領などができる「アクセスルーム」、装備やアイテムの研究ができる「ラボ」などさまざまな場所が用意されている。またゲームのストーリーやヒントなど、さまざまな情報を得ることも可能だ。



▲コイン快獣・カネゴンが、戦闘に役立つさまざまなアイテムを販売。

2 ミッション受領

ミッションには、主に討伐系（巨大怪獣やザコ怪獣との戦い）と探索系（素材収集など）の2種類がある。最初のうちは危険度の低い惑星における、低ランクのミッションしか受けられないが、それらをクリアしていくことで、新たなミッションが出現。より難易度の高いミッションに挑戦することができる。



▲物語が進むことで新たなミッションが追加されることも。
▶ミッションごとに目的や報酬などが設定されている。

怪獣 ウルトラ怪獣が再び勢ぞろい！

「ウルトラマンシリーズ」の怪獣たちが、プレイヤーの行く手を阻む！



宇宙怪獣 エレキング
身長：53m／
体重：25,000t
回転する2つの角が特徴で、相手に尻尾を叩きつけたあとに放つ電気ショックが強力。

火山怪鳥 バードン
身長：62m／体重：33,000t
鳥型の怪獣で、鋭いクチバシと灼熱の火炎が武器。

古代怪獣 ゴモラ
身長：40m／
体重：20,000t
1億5千万年前に生息していた恐竜・ゴモラザウルスの生き残り。

宇宙ロボット キングジョー
身長：55m／体重：48,000t
ペダン星人のロボットで、体を4つに分離可能。

奇獣 ガンQ
身長：55m／
体重：55,000t
分析不明の謎の眼のような物体が、岩石などで体を作りあげたもの。

どくろ怪獣 レッドキング
身長：45m／
体重：20,000t
多々良島に生息していた、かなりどう猛な性格の怪獣。

ほかにもまだまだ登場



▲背中の毛に猛毒を持つ海獣・ゲスラ。頭の触角が弱点!?



▲1度はウルトラマンを倒したゼットン。果たして勝ち目は!?

マルチプレイ 最大3人まで協力プレイができる!

本作は最大3人までの協力プレイに対応しており、仲間と力を合わせて怪獣に挑むことが可能だ! さらに「DSダウンロードプレイ」では、ソフトを持っていない人とも、お試しで協力プレイが楽しめる。



◀協力プレイに出現する怪獣は、1人プレイ時よりもかなりタフ!



◀怪獣が倒れたら攻撃のチャンス! 一気に攻めて怪獣を討伐しよう!!

研究 研究を繰り返して新装備やアイテムを作ろう!

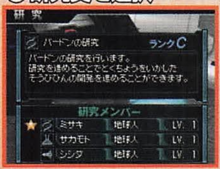
宇宙船内のラボでは、武器や防具、アイテムなどを設計する「研究」や、研究で設計した装備を作り出す「クリエイト」、装備を強化する「カスタム」が実行可能。またこのラボにいるハカセからは、新たなミッションのヒントなどを教えてもらうこともできる。

①4つのテーマを選択



◀武器を作る「へいき」など4種類の研究が可能。

②研究員を選択



▲研究するテーマを選んだら、実行する研究員を選ぼう。

③成功すると…



▲研究に成功すると、「クリエイト」で新たな装備の作成が可能になる!

装備 怪獣の素材をもとに武器・防具をクリエイト!

フィールドで手に入れた素材や怪獣の素材を使って研究を進めると、歴代の隊員装備や、素材の怪獣を模した装備を作成可能。どんどん研究して新たな装備を作り出せ!



③ 怪獣とバトル!!

怪獣討伐ミッションを受領すると、いよいよ怪獣との対決! ただし、巨大な怪獣の攻撃を食らってしまうと、人間ではひとたまりもない。怪獣の動きをよく見て、スキを突いて攻撃していこう。また怪獣の身体が赤くなったら、怒り状態になった合図。この状態になると通常よりも激しい攻撃を繰り出してくるので注意が必要だ。



◀人間とは比べ物にならないくらい巨大なため、ときとして怪獣が画面に収まり切らないことも!?

④ 帰還して次のミッションに備える

ミッションをクリアすると、報酬として討伐した怪獣の素材などを入手可能。宇宙船に帰還したら、この素材で「研究」を行い、新装備やアイテムを作り出して次のミッションに備えよう。



▲ミッションクリア時の報酬以外にも、怪獣との戦闘中に素材を入手することがある。



◀作り出した装備は、「マイルーム」で装備可能。より強力な装備を身につけてから、新たな怪獣と戦おう。

武器 多彩な武器で怪獣に挑め!

武器は近接用や遠距離用など9カテゴリーが存在。右はその一部だ。



怪獣バスターズ

■DS ■2009年12月3日発売 ■¥5,229(税込) ■怪獣討伐アクション
■バンダイナムコゲームス ■プレイ人数:1~3人

大噴火コラム 早くもウルトラ怪獣を退治してきました!

おしょう:「怪獣」と聞いたら、かつての怪獣少年だったおいらが黙っちゃいない! というわけでこのゲームの担当編集は私です(笑)。
SIN(ライター):現役の怪獣少年たちはもちろん、かつての怪獣ファン(私もそうですが)にとっては、おなじみの怪獣たちが登場するシーンだけでも必見でしょう。しかもこれまでの「ウルトラマン」関連のゲームと違い、生身の人間が怪獣と戦うだけあって、とにかく怪獣がデカイ!
おしょう:出現シーンとか、DSの2画面いっぱいに登場するしね(笑)。ちなみにTGS2009ではバルタン星人と戦える体験版がダウンロードできましたが、今回はなんと、早くもサンプル版をプレイすることができました!
SIN:体験版のバルタン星人は1人で戦うと超強敵でしたが、サンプル版での序盤の怪獣は比較的倒しやすかったですね。
おしょう:そしてなにより必見……ではなく必聴なのは、怪獣の鳴き声! 当時の鳴き声の再現っぷりがイカス!
SIN:上では詳しく紹介できなかった操作面の説明も少し。体験版も同様でしたが、Ⓧボタンで武器を構える&リロード、Ⓐボタンで攻撃、Ⓑボタンでバックステップ、Ⓨボタンでアイテム使用&武器をはずす……といった感じ。とはいえ、武器によって攻撃の操作感はかなり変わりますね~。
おしょう:ソードなどの近距離武器だけを見ても、それぞれEPゲージ(必殺技などを使用するためのエネルギー)の意味が異なったりと、武器の違いはかなり顕著。あと、特殊な武器としてはボードが新鮮! 素早く移動できるだけでなく、体当たりで攻撃もできるので非常に重宝するはず。
SIN:ほかにも注目なのは、やはり数々の防具でしょう。怪獣の素材から作ることができる装備については、見た目だけでなく、その怪獣の特徴が反映されるようです。エレキング装備だったら雷・電気属性の攻撃に強いとか……。
おしょう:とまあ、システムについていろいろチェックしましたが、やはり本作の最大の魅力は怪獣っすよ! 今回紹介した以外にも、どんな怪獣が出現するのか気になりますな。ちなみにメトロン星人やガッツ星人などは、敵ではなく研究員として登場するみたい。
SIN:ゼットンってやっぱラスボス級の強さなんですかね。なんといってもウルトラマンを倒した怪獣ですし。
おしょう:でも原作のゼットンは、そのあと科特隊の無重力弾で倒されるんだよね。そういう意味では、まさに怪獣バスターズの出番だ!





▲キングジョーは、ゲーム中でも4つに分離(左の写真)。またアイテムについては、戦闘中に宇宙戦から転送可能なサポートメカなども登場する(右の写真)。

『ストⅣ』最新作の新要素を究明!

家庭用『ストⅣ』の発売から約半年―。最新作となるシリーズ第2弾が早くもPS3とXbox 360で登場だ!



ジュリ

セスが統括する組織「S.I.N.」の工作員。好戦的で危険なことを好み、左眼に風水エンジンと呼ばれる義眼を埋め込んでいる。

KEY WORD 突っ走る王道!!

大噴火アクションのココがマントル!

進化し続ける王道対戦格闘『ストリートファイター』シリーズ。今、ネット上では過去シリーズから復活してほしいキャラについて、熱く語られている。あのキャラは果たして復活するのか? 新たなサプライズに期待(願望)!

NEW Challenger 華麗な足技で相手を翻弄する テコンドー使い

完全新キャラクターのジュリは、韓国出身のテコンドーの使い手。実は、シリーズ初の格闘スタイルであり、写真を見る限り、跳躍しながらの膝蹴りや蹴り上げといった足技を主体にした攻撃手段になるようだ。また、左眼の風水エンジンが、どう機能するかも気になるところ。

予想1 リバーサルで出しているということは?



▲リバーサルの文字と弧を描くエフェクト。ガイルのサマーソルトキックのような出始めが無敵の対空技かも?

予想2 浮かせ技か?



▲跳躍しながらの膝蹴りを食らったベガが高く浮いている。ガード時の隙は大きそうだが、ここから空中コンボで追撃できそうな予感。

予想3 セービングアタック?



▲セービングアタック独特の黒いエフェクトを発している。軌道からして、下段技をかわすことも可能!?

予想4 スーパーコンボは多段ヒット技!?



▶ゲージから察するに、恐らくこれがジュリのスーパーコンボ。連続で蹴り技を決めているように見える。

SUPER STREET FIGHTER IV

新・旧キャラクター&新システムをひっさげて

対戦格闘ゲームの金字塔が新要素を搭載して家庭用に登場!

アーケードや家庭用で未だに熱い対戦が繰り広げられている『ストリートファイターⅣ』。その続編にあたる本作は、新キャラクターの追加や対戦バランスの調整など、ファンの要望に答えるべく、まさにスーパーの名にふさわしい大進化をとげようとしている。

現段階で判明している新要素は、本作オリジナルキャラクターの「ジュリ」、過去シリーズからの復活となる「ディージェイ」「T.ホーク」を含めた3名の参戦と、新たな進化を遂げたリベンジゲージシステム。さらなるサプライズは果たしてあるのか? 続報に期待!

NEW System ダメージを受けると溜まっていく リベンジゲージに注目

一発逆転の可能性を秘めたウルトラコンボの発動に必要なリベンジゲージ。デザインが若干変わっていることから、なんらかの変更が施されていることは間違いない。前作と比較しながら、新たに導入されるシステムを大予想していこう。

前作



今作



◀ゲージの外枠部分が追加されて2つに分割されている。リベンジゲージのストックの容量が増えたことを意味するのか?



▲ウルトラコンボ発動時は技名が表示。ということは、『ストⅢ』のように選択制に変更か!?



▲外枠の文字が一変してTIMEに。『ストZERO』でおなじみのオリジナルコンボを今作に採用?

『スパII』から2名のファイターが参戦!

DeeJay



ディージェイ

ジャマイカを代表する陽気な性格のキックボクサー。人気ミュージシャンとしても活躍している。

予想5 スライディングは今作でも対空技!?



▲姿勢を低くして蹴り上げるため、対空技としてスライディングは優秀だったが……。

ダブルローリングソバットも健在!



▲けん制やコンボで活躍した必殺技の1つ。アーマーブレイクが備わっていそうだ。

Revival Character

独自のリズムで闘う異色のキックボクサー

『スパII』時代では、地上、対空ともに死角のない通常技と、飛び道具のエアスラッシャーやコンボ用のマシンガンアッパーなどで猛威を振るったキャラクター。これらの技性能が健在なら、上位に食い込む可能性は大だ。

旧作





▲連打でヒット数が増えるマシンガンアッパー。大ダメージのコンボが狙えた。

◀リベンジゲージがないことから、ウルトラコンボによるKOシーンと思われる。

予想6 ソバットフェスティバル炸裂!?

T.Hawk



T.ホーク

「サンダーフット族」と呼ばれる部族の勇者。ベガに父と故郷を奪われ、秘密結社シャドルーへの復讐を誓う。

予想7 セービングアタックは頭突き!?



▲頭部を使った攻撃が豊富なだけに、セービングアタックは得意の頭突きで決まり?

対空技だったトマホークバスター



▲無敵を利用して対空や起き上がりで活躍した必殺技のトマホークバスターを継承。

Revival Character

巨躯を生かした豪快な技を使う部族の勇者

相手の頭を鷲づかみにし、力まかせに振り回して叩きつけるメキシカンタイフーンが印象的なパワーキャラ。近寄ったときの威圧感が強く、コンドルダイブで飛び道具を避けつつ間合いを詰めることもできた。

旧作



▲ジャンプ中に軌道を変えて突進するコンドルダイブは、攻めの起点になった。



▶スーパーコンボといえば、『スパIIX』でおなじみのダブルタイフーンだが?

予想8 スーパーコンボはやっぱりダブルタイフーン?

SUPER 超進化!!

スーパーストリートファイターIV

■PS3/Xbox 360　■2010年春発売予定　■価格未定　■対戦格闘
■カプコン　■プレイ人数:未定

大噴火コラム キャラも気になるけどオンライン対戦も気になる!

まっつ(編集):前作のPS3版・Xbox 360で登場したキャミィ、フェイロンに続いてディージェイ、T.ホークとくれば、これはもう……。

おしょう:そう、懐かしの『スーパーストリートファイターII』(1991年)のキャラクターがそろい踏みっすな。しかし、ディージェイのマシンガンアッパーを『IV』のグラフィックで見る日が来るとは……。ダラララララララララァァ!!

五郎(ライター):おしょうさん、うるさいです。でもそういう意味では、T.ホークのメキシカンタイフーンでルーファスの頭をつかんで投げるのも迫力ありそう。ていうか持ち上がんのかな、あのキャラ。

おしょう:まあ『スパII』時代にザンギエフを投げてたから大丈夫でしょ(笑)。昔話が続いちゃうけど『スパIIX』時代のディージェイは強かったね〜。飛び道具よし、対空に使える通常技・必殺技も多しと、まさに隙なしジャマイカン。

まっつ:そんなディージェイですが、セービングシステムなどがある『スパIV』でどうなるか、気になるところっすね。そして完全新キャラであるジュリは、テコンドーという格闘スタイルをはじめ、従来のシリーズにはいなかったタイプ?

おしょう:足技が得意な女性キャラだけど春麗とはまた違う感じ。操作感がなかなかおもしろそうな感じがします。ちなみに公開されたトレーラーではウルトラコンボらしき技が公開されていましたが、旋風脚のような技で相手を上空に打ち上げて落とし、地面に落ちる前に再度足で受け止めて叩きつける、というなかなかスゴイ技! セスの部下らしく、イメージ的にもヒール(悪役)っぽいキャラが好きな人にはタマランかも。

まっつ:システムについてもゲージの変化が気になるところです。スーパーコンボの選択とか、オリジナルコンボみたいな(?)システムとか、プレイヤーごとにカスタマイズできる要素が増えると勝手に予想! ほかにも今回は、なにやらアーケードでおなじみの「とある遊び」が追加されるという話があるとかないとか?

五郎:やっぱ巷で予想されているように、ボーナスステージっぽい何かなんすかね?

おしょう:『ストII』のボーナスステージといえば車! レンガ! そしてタル! 3Dになったボーナスステージで壊せたらおもしろそう(笑)。

五郎:あと期待したいのは前作でも大いに盛り上がったオンライン対戦ですかね。

まっつ:まあ、アクションゲーム、対戦格闘としての『ストリートファイター』シリーズの最大の魅力は、最終的にやっぱり対戦だしね。そこは『スパIV』ならではの新要素も含めてぜひ期待していきたい!

おしょう:あとはさらなる新キャラもいるといいな〜。個人的には『ストIII』のアレックスとか、『ZERO』シリーズのガイの復活を希望!



▲当時ゲーセンではフェイロンと、このT.ホークを使ってました。まさかこんな形で再会するとは……! (まっつ)

復讐を誓う暗殺者(アサシン)の血潮、滾(たぎ)る!!



ASSASSIN'S CREED II
アサシン クリードII

多様化したシステムにより、できることが大幅に増えた今作。エツィオ流の暗殺術を見よ！

大噴火アクションのココがマントル！

KEY WORD 身も心もアサシン

標的に見つからずに一撃で暗殺できたときの“してやったり感”がサイコーです。それを達成したいための“目立たない行動”がしだいに快感になり、標的の前では高鳴る鼓動を抑えて冷静に。プレイ中は完全にアサシン気分です。

数々の新システムを隅々までチェックした濃厚なプレイリポートをお届け!!

発売まであと約1カ月。盛り込まれた新システムを早々と丸裸にすべく、プレイ取材を慣行！　そこから判明した、通貨の集め方や使い方、より高度になった警戒システムなど、暗殺行動のカギとなる要素を、プレイリポート形式で余すことなく紹介していこう。

経済システムをとことん掘り下げる！

プレイリポートの前に、このシリーズがどういうゲームなのかを簡単に解説します。目的は、指定されたターゲットを暗殺する、という単純明快なものですが、“暗殺”というのがポイントです。まずターゲットにたどり着くためにその人物に関する情報を集め、次に特定の場所に移動したり、護衛を先に倒したりと、確実に暗殺するための下準備をします。この一連の行動を人知れず行うのが、暗殺成功の秘訣となります。例えば、街中では兵士が見回っており、普段の生活では見られない行動をするとすぐに警戒度が上がり、複数の兵士たちに追い回されてしまいます。街を歩くにしても、通行人にぶつからないように人ごみをかきわけながらゆっくり移動し、壁をよじ登るときは人が見ていない場所から登るといった、騒ぎを起こさない行動を意識しながら目的を達成する必要があるのです。

今回プレイしてきたのは、ストーリー中盤をすぎたあたり。屋根にいる5人の弓兵を倒して宮殿に忍び込み、多数の兵士に守られたターゲットを暗殺するというミッションです。とりあえずミッションは置いといて、広い街を探索してみました。目新しいものは、光っている場所がいくつもあること。川に浮かぶ舟が光っていたのでさっそく新システムの**泳ぎ**を堪能すると、かなり快適に泳げます。川に入る瞬間は通行人にびっくりされましたが、奥のほうまで進むとほとんど見つからないので移動手段として便利です。光っている舟に上がり、積荷をさぐると**通貨**をゲット！　ほかにも宝箱を開けたり、倒した兵士の死体を調べたりして通貨を入手できます。ミッションの報酬として通貨が支払われることもあるようです。

せっかく通貨を手に入れたのだから買い物がしたい、というわけで**鍛冶屋**【CHECK1】をのぞいてみることに。すると、武器、防具、道具の購入以外に**修理**というものがあります。武器と防具のステータスに**耐久値**があり、消耗品であることが判明。武器は複数持っておいたり、こまめに**修理**したりする必要があるってことですね。剣以外の武器がないかと見ていたところ、**メイス**【CHECK2】を発見。武器のステータスには、耐久値のほかに**攻撃力**と**受け流し**があります。比較的バランスの取れたメイスを購入し、兵士と戦ってみると……もともと持っていた武器よりもステータスが高いだけに、ボコボコ殴れて強かったです。ほかに通貨を使える施設は、体力を回復させてくれる**医者**、服装のデザインを変更できる**仕立て屋**などがあります。前作をプレイしている人は「医者なんていらないじゃん」って思うかもしれません。なぜなら、しばらく待てば体力が回復したからです。しかし、今作は時間が経過しても体力ゲージの1マスぶんしか回復しないので、医者がいる場所まで行くか、事前に医者から購入しておいた薬を使うしかないのです。武器や防具、体力など管理すべきものが増えて、それらに注意するときはおおかた戦闘したあと。警戒度が高い状態から特定の場所まで移動しなければならないことも多く、考えただけでもやりごたえがありそうです！　ついでに仕立て屋ものぞいて服を購入。服を着替えてみると、マント【CHECK3】を持っていることに気づき、羽織ってみました。カッコよくはなったものの、画面には「この地域では効果がない」というニュアンスのメッセージが。マントの説明文を読んだところ、なんらかの団体にまぎれるためのアイテムのようです。

CHECK1 通貨を集めて鍛冶屋でアイテム購入



◀稼いだ通貨を使い、武器や防具などを購入できる。強い装備を身に付ければ、ミッションを遂行しやすくなる。

CHECK2 メイス、斧、槍など、さまざまな武器が存在



◀剣以外にさまざまな武器があり、武器を変えると攻撃方法が変化。ミッションに合わせた武器選択も必要なのか!?

CHECK3 マントを身にまとい服装をカスタマイズ



◀マントを身に付けると、見た目が変化すること以外にも、特定の場所で警戒度が上がりにくいといった効果もある。

CHECK4 傭兵などの協力者を雇い、ともに戦う!



◀街にいる協力者は、盗賊、娼婦、傭兵の3種類。兵士への対策になり、各職業で行動や能力が変化する。

CHECK5 兵士の種類によって、戦い方にも工夫が必要



◀身に付けている装備によって兵士の戦闘時の能力や行動が違う。鎧を着た兵士は力が強く、押し負けることが多い。

警戒度の変化と兵士との戦闘を徹底追及!

街を歩いていると、スリの被害にあったり、吟遊詩人に絡まれたりといろんなことが起こります。スリはマップ内にアイコンが表示されるので、近づかれたら接触されないように逃げるか、盗まれたあとに追いかけて捕まえることが対策になる模様。ですが、吟遊詩人はかなりやっかい。特定の場所に立っていて、近づくと歌いながらエツィオの行く手を遮るんです。その場からすぐに逃げないと通行人に注目されてどんどん警戒度が上がってしまいます。警戒度が上がりすぎると、何やら**手配書**なるアイコンが大量にマップに出現。そのアイコンのある場所に行ってみると壁に張り紙があり、剥がすと警戒度が低下。う~ん、どうやら手配書をどうにかしないと警戒度が上がったままのようです。手配書を何枚か剥がしていくと、警戒度が下がるとともに手配書も消えていました。ほかに警戒度を下げる方法は、**先触れ**の人に通貨を払い、いい噂を流してもらうこと。前作では物陰に隠れていると自然に警戒度が低下しましたが、今作はなんらかの行動を起こして警戒度を下げる必要があるんですね。

警戒度を下げるのに四苦八苦するなかで、やっぱり避けられない戦闘があります。フリーランをしてもすごく走るのが速い兵士がいて、追いつかれて再び囲まれてしまうんです。なので、**傭兵**【CHECK4】を雇ってみると……非常に頼もしい! 兵士6人くらいに囲まれていたのに、いつのまにか兵士の数が減っています! 仲間って大事ですね。でも高い場所に登ると傭兵はついてこられないようです。盗賊も雇ってみたのですが、同じように兵士と戦ってくれるものの兵士の数が減りません。兵士の気を引いてくれるだけなんですかね~。その代わり、高い場所でも平気な顔でついてきてくれます。そんななか、高い場所に上がってくる兵士と上がってこない兵士がいるような気が……。よく見てみると、重鎧を着ている兵士、鎧を着ていない兵士など、いろんな種類【CHECK5】がいるようです。

さまざまな要素をじっくり考えながらプレイしていると、取材の終了時間が迫っていることに気づき、あわててメインミッションを行うことに。隠れながら行動する時間がないので屋根の上の弓兵を正面から倒し、雇った娼婦で門にいる兵士をたぶらかして宮殿に侵入。宮殿内に潜り込むと、ターゲットを発見! ここは慎重にいこうと思っていた……が、操作ミスで警護している兵士たちのど真ん中に落下……。逃げるターゲットをひたすら追い掛け回して倒し、一応、暗殺は成功。最後はあまりにもアサシンらしくない行動でしたが、システムの奥深さを存分に感じることができたので、発売日がより待ち遠しくなりました。 (ライター：コジ)

前作の主人公

アルタイルの行く末が描かれるPSP版も登場!

テンプル騎士団の総長を倒し、秘宝「エデンの林檎」を手に入れるまでが前作のストーリー。本作では、もう1つの秘宝を求めてテンプル騎士団の残党に戦いを挑む。アサシンクリードの醍醐味ともいえる、人知れず情報を収集し、敵の死角から近づいて暗殺する、というアサシンアクションを楽しむことができるほか、ボスと1対1で戦うという新たな戦闘場面も用意されている。また、船の中や城塞など、屋内でのミッションも数多くあり、屋外で戦うことが多かった本編の2作とは、また違ったプレイ感が味わえる!



◀ボス戦もアリ。敵と向き合っての戦闘はどう変わるのだろうか!?

PS3版との相互連動要素も!



▲PS3版「II」と相互連動し、集めた通貨や入手した武器を移すことが可能。まだほかにも連動要素がありそうだが……。

Assasin's Creed BLOODLINE

『アサシン クリード ブラッドライン』
■PSP ■2009年12月23日日発売 ■¥5,229（税込） ■アクション
■発売元：ユービーアイソフト／開発元：UBISOFT MONTREAL ■プレイ人数：1人用

アサシン クリードII

■PS3／Xbox 360 ■2009年12月3日発売 ■¥7,329（税込） ■アクション
■発売元：ユービーアイソフト／開発元：UBISOFT MONTREAL ■プレイ人数：1人用

大噴火コラム たとえアサシンといえど お金は大事だよ!

コジ：ということで『アサシン クリードII』をプレイしてきましたが、ホント発売が待ち遠しい!
おしょう：前作『アサシン クリード』もスゴかったけど、今回のアクションの豊富さは輪をかけてスゴそうね。おいらもプレイしに行きたかったー。
コジ：できるアクションの幅は格段に増していると思います。水中に潜んで暗殺の機会をうかがったり、ピンチのときにお金をバラまいてその隙に逃げる、といったこともできるようですね。また、前作ではしばらく隠れてさえいれば体力が全快し、警戒度もリセットされましたけど、今作では医者や薬を利用したり、手配書を破いたりと、試行錯誤する要素が多くなっているのも特徴ですね。
おしょう：新要素としては、やっぱ通貨の存在がいろいろな面で影響しそうね。お金はためておいてソンはなさそう。
コジ：ちなみに暗殺アクションとは関係ないですが、お金を払えば仕立て屋で服の色も変えられるみたいです。これは警戒度には影響しないようですが。
おしょう：『アサシン クリード』の主人公といえば白い装束のイメージが強いけど、暗殺者っぽく黒い服装にしたり、逆に真っ赤な色の重装備にできたらおもしろそうね。
コジ：でも3倍早くなったりはしないと思いますよ（笑）。ほかにも、お金は傭兵や盗賊、娼婦を雇うためにも重要ですね。彼らを雇うと任務の手助けをしてくれるほか、主人公のエツィオ自身が新アクションを覚えることがあるとか!
おしょう：娼婦からどんなアクションが覚えられるのかが気になる……。というのは置いといて、こりゃアイテムや武器、防具、アクションの選択だけを考えても、かなり暗殺任務遂行のバリエーションがありそう……。
コジ：あとは、アクションというか、プレイしてみての印象的な話になるんですけど、前作以上に地形的な高度差を意識している感じがしましたね。単に、フリーランで移動できる幅が広がったということじゃなくて、移動のルート選びや位置取りの面で高さが重要になっているようで。とまあ、現時点ではそんなところですかね。今回はアクション特集だけに、主にアクション面を中心にリポートをお届けしましたが、グラフィック面などももちろんスゴイです!
おしょう：ルネサンス全盛期（15世紀）のイタリアという時代設定も魅力だよね。この街並みの美しさはホントに一見の価値があると思う。ちなみに物語的にも、ルネサンス当時の有名人であるレオナルド・ダ・ヴィンチやマキャベリ、メディチといった実在の人物が登場するらしいけど、いったいどういう展開になるんだろう……。
コジ：前作では12世紀末のエルサレムと、現代（2012年）の物語が交差していましたが、今回も現代となんらかの関係があるのかどうかが気になるところですね。
おしょう：そのへんはプレイしてのお楽しみかなー。あと1カ月、指をくわえて待つしかねえ!



▲ベネツィアの美しい街並みの陰で暗躍する暗殺者・エツィオ。アクションだけでなく、彼の人物像も気になる。

新たなエピソード

「LOST IN NIGHTMARES」を追加!





魅力の新要素を加え新生『BH5』始動!

『バイオハザード（以下、BH）5』で回想シーンとして描かれた、ジルが消息不明になった事件。あの悪夢のようなミッションが体感できる新エピソード「LOST IN NIGHTMARES」を収録。さらに来春発売予定のモーションコントローラ（仮称）に対応するなど、注目の要素を加えた新生『BH5』が登場する。今回は新エピソードの設定や登場人物を紹介しつつ、秘められた見どころをお伝えしていこう。



◀巧みな演出が原点の恐怖を呼び覚ます!

新要素をチェック!

- PS3専用モーションコントローラ（仮称）に対応
- 本編では語られなかった新エピソードを追加
- 『BH5』とのオンラインプレイも可能

シリーズ最強の名コンビ PS3でついに復活



Chris Redfield

クリス・レッドフィールド

元ラクーン市警察の特殊作戦部隊S.T.A.R.S.の隊員で、数多くの死線を潜り抜けてきたタフガイ。アンブレラ崩壊後、BSAA（対バイオテロ部隊）に加わり、2003年に今回の作戦に参加する。

Jill Valentine

ジル・バレンタイン

BSAAの創設メンバー〝オリジナル・イレブン〟の1人で、かつてS.T.A.R.S.アルファチームの隊員としてクリスとともに活躍した女性。手先が器用で、鍵の開錠を得意とする。



『BH5』の3年前、クリスとジルはスペンサー邸に踏み込む。そこに悪夢が待っているとも知らずに……。

大噴火アクションのココがマントル!

KEY WORD **よみがえる戦慄**

クリスとジルのゴールデンコンビ！ そして舞台は、あの洋館にそっくりなスペンサー邸！ 本シリーズの昔からのファンならば、どうしてもあの洋館事件の恐怖を思い起こしてしまう。キミは再び襲い来る戦慄に打ち勝てるか!?

BIOHAZARD 5 Alternative Edition



あの悪夢の真相が明らかに!

CHECK!『BH』の洋館とは?

『BH』の舞台になった洋館は、かつてラクーンシティの郊外にあった。だが、それはアンブレラの施設を偽装するために建てられたものだった。新エピソードの舞台になるのは、その洋館を彷彿とさせる「スペンサー邸」だ。内部の構造や雰囲気は洋館に酷似している! 公式サイトで公開中のムービーでは、あの洋館内でも登場したトゲの付いた天井も確認できる。

スペンサー邸を彷彿とさせる作り



▲『BH』に登場した洋館の玄関ホール。スペンサー邸の構造はこの洋館にそっくりで、まるで過去に逆戻りしたような感覚、そして恐怖が満喫できる!

物語の舞台&時間軸

洋館を探索し、スペンサー卿を捜索せよ!

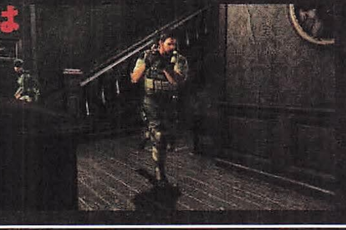
物語の舞台はアンブレラの元総帥オズウェル・E・スペンサーの屋敷、時間軸は『BH5』の3年前、2006年だ。ウェスカーの情報を得るため、クリスとジルは屋敷に潜入する。注目はその演出。雷鳴が轟く夜、薄暗い曲がり角、ドアを開ける緊張感など心理的・視覚的に迫る効果が随所に盛り込まれ、『BH』で味わった恐怖を思わせるものになっている。



初代『BH』の恐怖が再び!

曲がり角にはご用心?

▶先が見えないだけに、曲がり角で味わえる恐怖と不安感は最高潮! 何かが潜んでいる可能性を考えながら慎重に進みたい。





▲▼玄関ホールに血痕のようなものを発見。先に誰か潜入していた!? 古びたピアノで演奏する曲は、やはりあの曲か……。

Co-op(協力)プレイ

パートナーと協力として難関を突破!

助け合いながらクリーチャーと戦ったり、仕掛けの解除協力アクションなど、多くの場面でポイントになったCo-opプレイ。新エピソードではクリスとジルによる、より息の合った連携が楽しめそうだ。



別行動のクリスをサポート?

◀1階と2階に分かれて探索するなど、2人が別行動をする場面もありそう。またモーションコントローラ(仮称)による新感覚の操作にも大いに期待だ!



開錠中のジルを護衛!

▲ようやくスペンサーの潜伏場所を突き止めた2人! 期待の膨らむところだ。

CHECK! ウェスカーとも対決!?

『BH5』で挿入された2つの回想シーンでは、スペンサー邸に踏み込むクリスとジルの姿と、そこで遭遇したウェスカーとのバトル。さらにウェスカー出生の衝撃の真実がオズウェル・E・スペンサーによって明かされた。



▲新エピソードでは、あの回想シーンに至るまでの物語が体験できるようだ!



Albert Wesker
アルバート・ウェスカー

アンブレラの情報部員と特殊作戦部隊S.T.A.R.S.アルファチーム隊長という2つの顔を持っていた男。『BH5』の回想シーンでは出生の秘密が明かされた。

バイオハザード5 オルタナティブエディション

■PS3 ■2010年春予定 ■価格未定 ■サバイバルホラー
■カプコン ■プレイ人数:1~2人

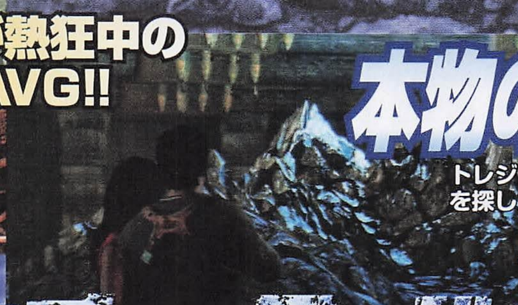
大噴火コラム 洋館のあの仕掛けはスペンサーの趣味だった!?

おしょう:うおおお! あの『バイオハザード』の洋館がPS3で再現! これだけでも要注目ですな~!
Z佐藤(ライター):正確には1作目の洋館ではなく、スペンサー邸ですけどね。こちらが元となって、1作目の洋館が作られたと想像しますが。
まっつ(編集):ってことは、石像とかエンブレムとかピアノの仕掛けも再現されているんでしょうかね? あとは、またゾンビ犬(ケルベロス)でビックリ! とか……。
おしょう:そういえばTGS2009のトレーラーを見たら、クリスの「またクランクか」ってセリフがあって笑った。ああいう仕掛けはスペンサー卿のお気に入りだったのか(笑)。
Z佐藤:たぶんファンおなじみの懐かしい仕掛けが満載だと思いますが『BH5』だけに、2人で協力して仕掛けを解くといった、Co-opプレイならではの要素も期待ですね。
まっつ:少なくてもピアノの「月光」はジルに弾いてもらわないと(笑)。ちなみにクリスとジルのコンビ自体、すごいひさびさですが、いっそ1作目の洋館つながりでバリーとかも登場しないかなぁ……(←1作目の実写ムービーのバリーのファン)。
おしょう:あと「LOST IN NIGHTMARES」のほかにも新エピソードがあるのか気になるところ。いろいろと秘められたエピソードが多いシリーズだし。
Z佐藤:追加エピソードに目がいきがちですが、クリスとシェバが活躍する従来のエピソードももちろんプレイ可能です。
おしょう:しかも新登場のモーションコントローラ(仮称)でプレイ可能! 関係ないですがあのコントローラの光る球が、なぜか気になってしょうがない(笑)。
まっつ:きっと蛍光色で光るあの球に、何か大いなる秘密が隠されて……ないか(笑)。
おしょう:TGS2009のSCEプレスカンファレンスでは、竹内プロデューサーが自ら登壇して、実機でのプレイを公開していたね。ステージを見たかぎりでは、より直感的な操作ができる感じなのかな?
Z佐藤:照準とかは通常のコントローラよりも素早く合わせそう。早く自分で触ってみたいですね。
まっつ:ちなみに本編のオンラインCo-opプレイは、『バイオハザード5』のプレイヤーと、『バイオハザード5 オルタナティブエディション』のプレイヤーが一緒にプレイできるらしいです。
おしょう:未プレイの人は、ひとまず発売中の『BH5』をプレイしつつ待つといいかも。
Z佐藤:そして、発売後はぜひスペンサー邸でのCo-opプレイでお会いしましょう!



▲ゲーム内容はもちろんだけど、モーションコントローラ(仮称)の感触も、はやくこの手で確かめてみたい!





全世界が熱狂中の
極上A・AVG!!

本物のヒーローに君もなれ!

トレジャーハンターのネイトとなり、ヒマラヤに眠るシャングリラの秘宝を探しだせ！　極上のエンタテイメントをPS3で遊びつくそう！

アンチャーテッド®
黄金刀と消えた船団

完全回答!　連続写真で見せるピンポイント攻略

映画のようなスピード感あふれるストーリーとド派手なアクション、そしてプレイヤーの直感に呼びかける謎解きが魅力の本作。今回は、連続写真を使い、謎解きの部分を集中的に攻略していく。

大噴火アクションのココがマントル！

KEY WORD　ネイトの肉体！

常に絶体絶命の状況に追い込まれるネイト。そんな彼が直感と肉体を駆使して切り抜けていくさまを手に汗にぎって楽しめる。格闘戦や銃撃戦もシンプルな操作ながら、やり応えがあり、アクションゲーマーも大満足するはず！

前半のクライマックスとなる[Chapter9 光に導かれて]の謎解きを攻略!

チベット市街地にある寺院に足を踏み入れたネイトと、パートナーのクロエ。その寺院の奥には巨大な仏像がいくつも安置されてる広大な空間が――。いよいよシャングリラの居場所が判明するChapter9では、全編が謎解きで構成されている。その謎解きのすべてを解明する手順を詳しく説明していこう。

鏡を動かして光を当てろ



▶階段にある鏡を△ボタンでつかみ、右スティックで操作。鏡に光を反射させて、正面にある三つ目の像の額に光を当てよう。

顔の像の前に移動



◀像の額に光を当てると、口の部分に隠されていた鍵穴が開く。その後、広間の中央を移動して、像の正面に移動しよう。

黄金刀を使ってブレードを下に



▶像の近くで△ボタンを押して、黄金刀を鍵穴に差し込もう。そうすると広間中央にあるブレードの1つが下に移動する。

ブレードを登れ



▶ブレードの前に移動し、その段差を利用して上に登ろう。

ブレードを移動して赤い顔の像へ



▶ブレードの上を歩き、赤い顔の像の瞳にジャンプ！

再び鏡で照らせ



◀クロエが照らした先の鏡を使って、灯籠に光を当てよう。

新たな顔の像の鍵を開け



▲灯籠が反射した光の先に再び顔の像がある。そこに移動して、再び黄金刀を差し込もう。

額を撃ち抜け



◀新たなブレードを登り、巨大な顔の像の額を撃ち抜いて閉ざされていた光を開放しよう。

巨大な灯篭を照らす



▶ブレードから近くの灯籠にジャンプ。そして通路へと移り、鏡で灯籠に光を当てよう。

3つ目の像の顔の鍵を開け



◀鏡がある通路の先へ移動し、最後の鍵を開こう。

横たわった像の口から



遺跡の地下深くへ――

▶3つのブレードすべてが横たわった像に突き刺さる。その後、口が開いて地下へ続く道が現れるので、その先へ進もう。

Chapter9で入手できる宝物は　これだ!



1 銅の仮面

◀最初のブレードを移動して、赤い顔の像から3階の通路へジャンプした後に続く、通路の先に隠されている。



2 翡翠のフィギュア

▶部屋の北東側の4階部分の壁面にある。そこを銃で攻撃して宝物を下に落としておくと、2本目のブレードの移動後の3階の通路で拾える。

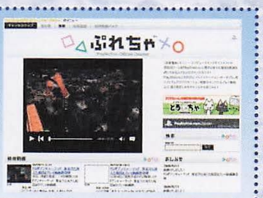


3 銅のガネーシャ

◀横たわった像の口の中を通った先にあるスペース。そのスペースの西側の柱の影に隠されている。

□△ぷれちゃ×○（ニコニコチャンネル内）で
今回の攻略の動画＋αを配信中！

「ニコニコチャンネル（http://ch.nicovideo.jp/）」のゲームカテゴリにあるPlayStation公式チャンネル「ぷれちゃ」にて、今回のChapter9謎解き攻略を動画で完全公開！　さらに、Chapter1～10までの、宝物のありかをすべて見せちゃう動画などもあるので、より詳しい攻略情報を得たい人はアクセスしてみよう！



URL http://ch.nicovideo.jp/channel/ch197　ぷれちゃ　で　検索

アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団
■PS3　■発売中（10月15日）　■¥5,980（税込）　■アクション・アドベンチャー
■SCE　■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大10人）

大噴火コラム　ネイトさん不死身すぎ

おしょう：というわけで私も絶賛プレイ中の『黄金刀と消えた船団』ですが、おもしれえ！　**雅（編集）：**海外のアクションゲームに対するイメージだけで"難しそう"と思う人もいるでしょうが、どちらかというと先に進むための謎解き要素で悩むことはあっても、難易度を下げればアクション部分で詰まることはないかと。　**おしょう：**謎解き要素もヒントが表示されることが多いしね。そして演出がすばらしい！　個人的にはぜひ日本語のセリフで、TV放映版の洋画の雰囲気を味わってもらいたい（笑）。しかしネイトさんの不死身っぷりはスゴイね。おいらだったらオープニングの列車脱出の場面で20回は昇天してると思う……。



256人対戦 戦場丸ごとギネス級大規模戦!!

256人対戦の衝撃！ 広大なバトルフィールドで展開する驚異の大規模FPSに参戦せよ！

PS3が放つ超多人数対戦FPS!!

FPS史上最大の256人対戦を実現したPS3の超注目作が、ついに情報解禁！ 本作は、民間軍事会社同士の戦いを描いたFPSで、大人数ならではの迫力ある銃撃戦が楽しめる。戦闘中は、何度でも復活でき、また、拠点の修理や負傷した仲間の回復といった、支援行動でも味方に貢献できるシステムを採用。FPS初心者でもプレイしやすいゲームになっている。現在クローズドβ版の参加者を募集中なので、下記を参照して参加しよう！




◀所属する民間軍事会社の勢力拡大を目指して戦う。3つの会社があり、どこに所属するかでによって使える武器が変化。

▶森林や市街地など多彩な戦場を用意され、ルールも制圧や施設破壊、車両強奪などバラエティ豊か。仲間と協力して目的を果たせ！

階級制の採用で緻密な作戦行動が可能！

本作では、戦闘を重ねると階級がアップ。階級が上がると分隊長や小隊長になることができ、所属部隊に命令を出すことが可能に。これにより大人数ながらもスムーズな集団戦を実現！ 分隊単位で行動で誰でも勝利に貢献できる。



◀戦闘中は分隊に配属された仲間と協力して戦え！

▼アサルトライフル



◀「S.V.E.R.」の装備AG-94。掃射能力と狙撃能力を兼ね備え、高い信頼性を誇る。

▲歩兵戦闘車



▶地上戦においての主力兵器。対戦車ミサイルに加え機関砲などの火器も搭載。

KEY WORD 256人対戦

大噴火アクションのココがマントル！

本作のキモは、やはり256人で対戦可能ということ。大人数での入り乱れまくりな大激戦が堪能できます。また、単に人数が多いというだけでなく、分隊に参加して戦うシステムを採用し、集団で行動する楽しさが味わえますよ。

陸で！ 空で！ 多彩な兵器が登場!!

アサルトライフルや手榴弾など、定番の小火器のほか、装甲車やジープなどといった、搭乗可能な兵器も存在する。また、ヘリや戦闘機も登場し、航空支援を受けられることもある。



▶地上だけでなく空にも目を向けて戦う必要がある。対空砲を確保すれば、敵勢力への航空支援を阻止することもできる。

『MAG』βテスト先行プレイレポート!!

FPSの常識を超えた!? 大規模戦闘に大興奮！

オレの名前は青毛野郎。民間軍事会社の「S.V.E.R」（セイバー）に所属する傭兵だ。世界は今、国ではなく3つの民間軍事会社が勢力争いを繰り広げるシャドー戦争の真っ最中。戦争の犬たちが好き好んでぶっ●したりぶっ●されたりしてるってわけさ。最近の戦場はシステム化されていて、任務を選ぶと自動的に分隊に配属される。そして戦場に出ちまえば、同じ分隊員とともに分隊長の命令を遂行すべく行動する……つもりだったのだが、海外βテストへの極秘潜入であったため英語が飛び交っていた。くっ、だがまあいい。戦闘開始前に大まかな目的が示されるから、それを達成するべくなんとなく仲間と行動すればどうにかなる！

ところで、テスト中のため任務は日によって変わる仕組みになっている。このレポートを書いている現在、オレに与えられたのは試作車両の強奪。つまり、敵の新車を奪ってきちまうってわけさ。ちなみに戦場に出られる人数は任務によって違う。車両の強奪の場合、1チーム64人の128人が同時に戦う。まさに戦場である。大人数が戦うだけに、戦場は広大だ。新兵はまず確実に道に迷うことだろう。経験者だからわかる。しかし落ち着いてほしい。画面には車両のある方向と距離が表示されるので、それを見れば迷うことなく目的地にたどり着けるはずだ。だが、当然敵が待ち構えているので油断はできない。ダッシュすると非常に軽快に移動できるので、気持ちよくて思わず突撃したくなってしまうが、待ちぶせを受けてハチの巣にされたくなかったら、慎重に行動したほうがいい。経験者だからわかる。車両を強奪したら、なるべく仲間のいる場所まで乗っていって、奪われないようにするわけだが、一度運転してみたら非常に緊張した。どこから敵の対戦車ロケットが飛んでくるかわからんし、同乗している仲間にヘタな運転を見せるのは恥ずかしいので、超必死になってしまった。

それにしても、これだけ大人数が一緒に戦場にいても、まったくラグがないのに感心した。早く256人対戦も体験してみたいぜ！



◀やられてもすぐ復活！ テンポよく戦えるので初心者も楽しめるはず。

急募！ 計2560名！ βテスト参加者を大募集!!

現在、11月10日～20日の間に行われる本作のβテストに参加するプレイヤーを募集中！ 応募方法は、携帯電話で下のQRコードで専用サイトにアクセスして「プロダクトコード」を入手。あとは、PS3からPlayStation Storeに入り、コード番号入力でプロダクトコードを入れればOK！ 参加者には製品版発売時にスペシャルアイテムが支給されるので、本作に興味がある人はぜひとも参加しよう。なお、参加受付は11月3日までなので、今すぐアクセスすべし！

←携帯電話でアクセスしてプロダクトコードをゲット！（11月末日まで）

MASSIVE ACTION GAME

■PS3 ■発売日未定 ■価格未定 ■FPS
■SCE ■オンライン専用（最大256人）

大噴火コラム 君は生き残ることができるか!?

おしょう： 上で青毛野郎が書いているクローズドβテストですが、おいらも参戦予定！ ひとまず編集部員がプレイしているのを見てたんだけど、これっていきなり戦闘中の戦場に放り出されるの？ **青毛野郎：** いや、基本は全員で一斉にスタート。だが、戦闘中の戦場への飛び入り参戦もアリ。来るものは拒まず、だ！ 戦場に出たあとは、思い切り撃ち、思い切り撃たれるだけ！ **おしょう：** 撃たれてどうするよ（笑）。でも戦場では戦況や分隊長や小隊長の指示を見逃さないようにしないと、おいらみたいな新兵はあっという間にやられそう……。ちなみにキャラのカスタマイズ要素もかなり豊富なので、その点も注目ですぞ！

「ドラゴンボール」バトルは究極形へ…

世界的な人気を誇る「ドラゴンボール」を題材にしたACTの究極形とは、まさにこのこと！ バトルのスピード感とダイナミズムがすさまじい!!

DRAGON BALL RAGING BLAST
ドラゴンボール レイジングブラスト



極限スピード、超絶破壊、etc……超人的アクションを存分に堪能せよ!

超大な力と力が極限スピード下でぶつかり合う「ドラゴンボール」ならではのアクションが、今までにないハイクオリティで実現。本作オリジナルの超サイヤ人・ブロリーを加えた70人以上の超戦士達が激烈なバトルを繰り広げる！



◀原作のストーリーを追体験できる「ドラゴンバトルコレクション」モードも収録。

KEY WORD 「ドラゴンボール」らしさを追求!

大噴火アクションのココがマントル！

最大のポイントは“ドラゴンボールらしさ”。簡単操作をキーワードに、これを徹底的に追求し、「ドラゴンボール」バトルの究極形として成立している。キャラクターごとの得意技を駆使した高度な駆け引きも充実！



気弾による遠距離攻撃 **撃つ!**

相手との距離が離れても安心できないのが「ドラゴンボール」バトルの基本。気弾が飛び交う！

動けない敵にラッシュ **めり込ませて殴る!**

壁にめり込ませて一定時間行動不能にし、連続攻撃を叩き込むことも可能！





高速移動で相手の裏へ **消えてよける!**

敵の攻撃を高速移動で回避し、背後に回ることも可能。バランスを崩した敵に強烈な一撃をを叩き込め！



オブジェクトを破壊 **クラッシュ!**

強力な一撃で相手を吹き飛ばしてオブジェクトにぶつけると、そこで超絶破壊が発生！

フルパワーの超攻撃 **必殺技!**

キャラクター固有の必殺技は大迫力。写真は超トランクスのフィニッシュバスター！

白熱のオンライン対戦で世界No.1の超戦士を目指せ!

本作のオンライン対戦では、世界中のプレイヤーと戦うことができる。対戦結果がランキングに影響する「ランクマッチ」のほか、最大8人で競い合う天下一武道会などが存在。称号獲得などの要素もあり、これも見逃せない。

やり込みやカスタマイズも充実！

その1 スーパーバトルトライアル

「スーパートライアル」には、やり込み用の10種類のモードが用意されている。最初は5種類のモードを選択でき、それらを進めていくと新たに4種類のモードが出現。さらに条件を満たすと「ドラゴンボールゲットバトル」をプレイできるのだ。

モードの一部をピックアップ！

アーケード
全10ステージで構成。180秒以内に敵を倒せ！

スコアアタック
不死身の敵を相手に300秒間生き残るのが目的。

KOアタック
プレイヤーは無敵。300秒で何人倒せるかに挑戦！

ドラゴンボールゲットバトル
勝利を重ねてドラゴンボールを入手。7つ集めると!?

その2 デッキカスタマイズ

キャラクターには格闘や気力などの能力があり、カスタマイズが可能。ゲーム中で獲得できるDポイントとの交換や、「ドラゴンボールゲットバトル」の神龍への願い事で、ブロック型のアイテムを入手し、下のようにマスに配置して実行する。



◀自分好みの能力を強化するなど、選択肢はいろいろ。

ドラゴンボール レイジングブラスト
■PS3／Xbox 360 ■2009年11月12日発売 ■¥7,329（税込） ■3Dアクション
■発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：スパイク ■プレイ人数：1～2人（オンライン対戦時2～8人）

大噴火コラム “if”の対決も再現可能！
おしょう：原作の「ドラゴンボール」って、いつの間にか連載終了から14年、アニメ「ドラゴンボールZ」からも13年たってるのねー！ でも人気はいまだ健在ですな。 **小沼くん（ライター）：**「ドラゴンバトルコレクション」モードでは、そんな原作の「サイヤ人編」から「魔人ブウ編」までのストーリーを楽しめますよ！ **おしょう：**原作の展開を再現するだけじゃなく、少年トランクスvs.青年トランクスのようなオリジナルの戦いもできるみたいね。おいらだったら、やっぱり選択キャラはクリリンか天津飯だな！ **小沼くん：**（そんなにツルツル頭が……）ま、まぁいろいろなキャラの対戦が楽しめるのは間違いないです！

無法地帯と化した街を縦横無尽に駆け巡る！

大爆発によって特殊能力を身につけた主人公コールが、自身の住む街「エンパイアシティー」を舞台に爆発の真相を探る、というのが本作のストーリー。コールはフリーランニングの達人であり、ビルをよじ登ったり、屋上から屋上へと飛び移ったりしながら街を駆け回り、ミッションをクリアしていく。今回は、舞台となる3つの地区とシステムの2大要素を紹介。

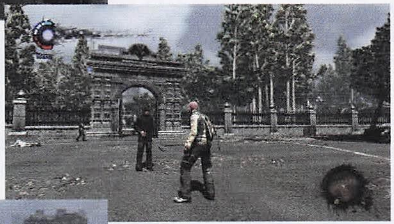


ネオン街

◀商業と夜のエンターテインメントを中心に発展してきた、活気に満ちた歓楽街。エンパイアシティーの中心部であり、かつては犯罪件数も低く抑えられていたが、大爆発を期に犯罪者たちが表立って活動し始め、混沌の渦に巻き込まれる。

歴史地区

▶エンパイアシティーが誕生した場所であり、上流階級の居住区と化した地区。歴史のある建造物を多数保護しており、高級感のある街並みが特徴的。大爆発のあとは、どこからか現れた、街を過度に警備する者たちによって支配されている。





スラム街

◀ホームレスや犯罪者がはびこり、ほかの地区に住む人々は近づかない場所。大爆発のあと、ダストマンと呼ばれるグループが現れ、スラム街に住む人々に自目的意識を植えつけるとともに、テリトリーに侵入するものを排除し始めた。

SYSTEM 1 「電気」を操る特殊能力を駆使した多彩なアクションでミッションに挑む

電気を自在にコントロールできるコールは、手から電撃を飛ばして敵を倒したり、電車を復旧させて動かしたりと、さまざまな場面で特殊能力を活用していく。ただし、電気を放出しすぎるとバッテリー切れとなり、なんらかの方法で充電が必要となる。



◀大気中の静電気を集めて竜巻を引き起こす。竜巻はすさまじい威力があり、車を軽々と吹き飛ばす。

SYSTEM 2 遂行したミッションや普段の行動により英雄の道か、悪人の道かに分かれる

コールが善と悪のどちらに傾いているかを示すカルマシステムは、数あるなかのどのミッションをクリアしたのか、普段どのような行動をしているか、によって随時変化していく。善いことをすればヒーロー側へ、悪いことをすればネメシス側へと傾いていき、特定の技が変化するとともに技のアップグレードにも関係してくる。どちらの道を進むかは自由だが、一貫性のある行動をすることが能力を最大限に高めるカギになりそうだ。



◀カルマがネメシス側に傾くと、放出する電気が赤黒い色となる。特定の技が大爆発を引き起こすような、攻撃的なものとなる。



▶カルマがヒーロー側のときは、青白い電気を放出。ネメシス側のときに大爆発を引き起こす技は、周囲の敵を拘束する技に変化。

生きる道は…善か、悪か!?



KEY WORD 広すぎる街並み

街のなかで行動できる範囲が広すぎるのがヤヴァイ。しかもそのなかに何人いるんだってくらい通行人がわんさかいて、車も数え切れないくらい走ってるんです。ミッションそっちのけで、街を走り回りたくなる気分に駆られます！

大噴火アクションのココがマントル！

街を救う英雄となるか、それとも街を支配する悪人となるかはキミ次第！
人々の生活感をも感じさせる広大で自由度の高い箱庭世界を、思うままに行動しよう！

INFAMOUS 〜悪名高き男〜

■PS3 ■2009年11月5日発売 ■¥5,980（税込） ■アクション
■発売元：SCE／開発元：Sucker Punch ■プレイ人数：1人用

大噴火コラム 戦慄！ 電気男の恐怖

おしょう：……などと見出しを付けてみましたが、実際のゲームはもちろんそんな作品ではありません。実際は広〜い街を縦横無尽に動き回れる、かなり自由度の高い（ダーク？）ヒーローアクションって感じかな？ **雅（編集）：**街は単に広いだけでなく、超高層ビルによじ登ったり、屋上から飛び降りたりといった"高さ"の面でも、ものすごく作り込まれていますね。そのへんは公式サイトのトレーラーを観るとわかりやすいです。 **おしょう：**ちなみに初回生産版には『ゴッド・オブ・ウォー 3』の日本先行体験版のプロダクトコードが付いてきますので、アクションゲームファンはそちらも注目っすよ！







※画面は開発中のものです。

疾風怒濤の四忍乱戦!



「NARUTO－ナルト－」キャラクターによる白熱の忍術バトルが展開する『ナルティメット』シリーズ。最新作となる本作では、4人同時バトルが楽しめる!

大噴火アクションのココがマントル!

KEY WORD **手軽に4人同時バトル!**

ハードがPSPになり、アドホック通信による4人同時バトルが実現。他のプレイヤーと一緒にプレイするおもしろさが手軽になり、複数人同時プレイのための新要素も魅力的だ。「疾風伝」からの登場キャラクター数はシリーズ最多!

対戦&協力の両方で激しく夢中になる 爆裂忍術バトル!

最大の魅力である複数人同時プレイでは、チームの組み合わせの変更で4種類のバトル形式を作り出せる。対戦のほか協力プレイも楽しめて、連係忍術など関連する新要素も用意されている。もちろん、覚醒システムといったバトル全般の要素も充実!

バトル形式は4種類

1vs1vs1vs1

バトルロイヤル形式の乱戦バトル。プレイヤー自身の腕がものをいう真剣勝負が楽しめる。忍具や覚醒システムが勝利のカギ? なお、1vs1もこの形式に属する。

2vs1

2人チームを1人で相手にする変則バトル。2人チームのほうは、3vs1のバトル形式と同様に、連係忍術などで協力できる。1人のほうは忍具や覚醒システムで対抗。

3vs1

3人チームを1人が迎え撃つ変則バトル。チームを組んでいるほうは連係忍術を使えるなど、協力プレイを満喫できる。一方の1人のほうは、相当な力量が必要そう。

2vs2

2人チーム同士で戦うバトル。協力プレイと対戦がバランスよく機能するバトル形式だ。仲間といかに協力できるかが、有利な状況を作り出すポイントになるはず。

特殊効果で展開を有利に! 忍具の使用

忍具は従来の『ナルティメット』シリーズにも登場し、バトル中に出現するアイテムのことを指す。忍具の種類は豊富で、それぞれが特殊な効果を有している。入手した際は画面の左下に表示され、使用すれば忍術や奥義、覚醒システムを使わなくても、自分に有利な状況を作り出すことが可能。なお、投げると結界が出現し、敵と自分を中に閉じ込める「結界玉」などの新忍具も登場する。



▲「結界玉」は1vs1の空間を生み出すので、複数人同時プレイで効果を発揮する忍具だ。

キャラクターの能力を超強化! 覚醒システム

画面上方のゲージの横にある円形の部分は覚醒ゲージと呼ばれ、これが溜まっているときにLボタンを押すと、覚醒状態にできる。覚醒すると、そのキャラクターの形状や能力がガラリと変化。不利な状況からの一発逆転も十分に可能だ。





◀九尾の力が開放されたナルトの超強力な一撃。チャクラをビームのように撃ち出す!

仲間との協力で実行! 連係忍術

覚醒状態で仲間のプレイヤーに接近すると、連係忍術を繰り出せる。このとき、特定のキャラクター同士だと、強力な固有技が発動。例えば、ナルトとヤマトで発動させると、風に巻き上げられた巨大な水柱が敵を飲み込む、颶風水渦(ぐふうすいか)の術になる。固有技はどれも効果範囲が広く、強力なものばかりだ。



▼角都が炎を放ち、それに巻かれつつ飛段が特攻を仕掛ける攻撃。



◀敵の攻撃を全身から出るチャクラでいなして弾く、日向一族の奥義「回天」。それを2人で同時に放つ、必殺の大技だ。

第三者が奥義の威力を左右! 応援入力システム

奥義がヒットすると、技の発動者と技を受けた側は、コマンド入力の成功率を競うコマンド入力バトルに移行。入力の成功率で攻撃力と防御力が変化するのだが、奥義に関係しないプレイヤーは、奥義に関係するプレイヤーをボタン入力で応援できる。この応援入力システムでも、奥義の威力が変化するのだ。



▲どちらを応援すると自分に有利になるかを素早く判断。1vs1vs1vs1だと戦局を左右しそうだ。

CHECK バトルとアクションが融合した「マスターロード」モードとは?

原作の世界観を再現した200種類以上の任務をクリアしていくモード。任務の内容は、対戦形式の「バトル系」と、仕掛けや罠が盛りだくさんの横スクロールステージで、タイムアタックや敵の討伐などを行う「アクション系」に分類される。



◀仲間と協力して任務に挑むこともできる。力を合わせればクリアが楽になる?



▶任務をクリアすると次の任務&関係するエピソードが開示。分岐の存在や「戦術」の内容が気になる!

ナルティメットアクセル3

■PSP ■2009年12月10日発売 ■¥5,229(税込) ■忍道対戦アクション
■発売元:バンダイナムコゲームス/開発元:サイバーコネクトツー ■プレイ人数:1～4人

大噴火コラム **予約特典も注目だってばよ!**

おしょう:「NARUTO－ナルト－」のゲームといえば、やっぱ『ナルティメット』シリーズ! 全世界でシリーズ累計582万本のクオリティは本作でも健在でしょう。 **小沼くん(ライター):**海外での人気もハンパないですからね。さらに今回は、原作生誕10周年記念作品でもあります。登場キャラクターも大ボリューム! **おしょう:**あ、予約特典にも注目ですよ。自来也師匠の著書である「イチャイチャ」シリーズが、文庫サイズのメモ帳になって3冊セットで付いてきます。 **小沼くん:**持っているだけでカカシになれるかも(笑)。さらに3冊に掲載された暗号を入力すると、岸本先生の特別イラスト「火影ナルト」のPSP用壁紙をゲット!

奴隷の鎖を断ち切れ！ 成り上がれ!!



古代ローマの伝統競技を再現した剣闘ACT『グラディエーター ロード トゥフリーダム』の続編。第2報では、より詳細なバトルシステムに踏み込む！

古代ローマの伝説の闘技をリアルに再現！

大噴火アクションのココがマントル！

KEY WORD 敗北は死……！

かつて古代ローマで行われていたであろう、剣闘の緻密な駆け引きが楽しめる本作。重厚な攻めと繊細な防御技術が交錯し、ささいなきっかけで攻守が入れ替わるシビアな戦い！ 痺れるような緊張感を味わいたい人にオススメだ！

奴隷から解放されるべく、闘技に勝ち続けて賞金を稼ぐのが目的の本作。武具や攻撃手段など、独自の闘技スタイルを持つ剣闘士たちが、相手の装備を奪い合いながら剣技を競うリアルな剣闘が味わえる。今回は、そんな魅力満載のバトルの駆け引きにスポットを当てていく！

生と死を二分する熱きバトルシステムに急接近!!

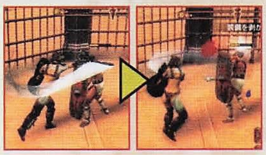
バトルの駆け引きを構成するのは、主に右の5つのアクション。刻々と移り変わる戦況を把握しつつ、対戦相手の動きに注意を払い、これらを使い分けていくことになる。各武器の射程や攻撃の動作といった細かい部分も戦況に大きく影響するのだが、今回紹介しているのは、その土台となる重要な部分だ。各アクションの特徴を読んで、実際にどういった闘いが繰り広げられるかを今からイメージしておくとよいだろう。

闘技で使用する主なアクション

攻撃	防御
・通常攻撃 ・溜め攻撃 ・スキル	・ドッジ ・パリー

通常攻撃 攻撃部位を振り分けて弱点を狙え！

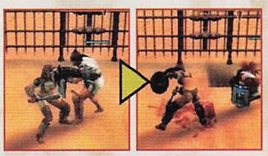
攻撃のメインアクションで、各部位を狙って上下左右へ任意に攻撃を振り分けられる。相手の無防備な部分に合わせて攻撃するのが基本。相手の武具を攻撃して、剥がし落とすことも可能だ。



▲上段攻撃を当て続けて兜を剥がす！ これで頭部が弱点になるわけだ。

溜め攻撃 強烈な一撃で相手をひるませろ！

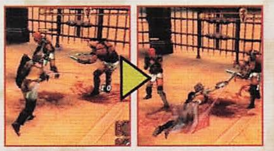
武器を大きく振りかぶってから強力な一撃を放つ。攻撃スピードは遅いが、ヒット時は、大ダメージに加えて相手をひるませられる。パリーを駆使してくる剣士には、この攻撃が特に有効だ。



▲溜め攻撃がヒットしてひるんだらチャンス。一気に攻めろ!!

スキル 特性を生かして使いこなせ！

一定量のスタミナを消費し、2連撃やジャンプからの攻撃など、バトルスタイルに応じた強力な攻撃を行う。ただし、スタミナが足りない状態で出すと疲れて動きが止まるので、連発は危険だ。



▲通常攻撃から連係させることも可能。連続ヒットを狙え！

ドッジ ステップで華麗に回避せよ！

相手の攻撃をステップで回避する。立ち止まったままならボタンを押し続けるだけで実行でき、タイミングよくボタンを押せば攻撃中や移動中にも行える。万能な防御手段だが、多用していると壁に追い込まれて大ピンチなんてことにも？



▼ボタンを押すタイミングが合えば、華麗に回避できる。

▲攻撃後の隙に横方向から狙われそうなときでも……。

パリー ステップで華麗に回避せよ！

攻撃を弾き返して相手の体勢を崩す。成功すれば相手は隙だらけになるので、確実に攻撃を当てることができる。ただし、パリーを使うと自分も大きな動作を取るので、失敗すると逆にこちらが隙だらけになる。多用禁物の高等技術だ！



▼すかさずパリー！ 大きくのけぞった相手に反撃だ！

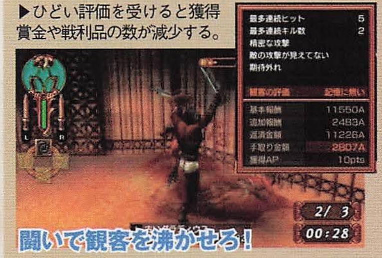
▲様子をうかがい、相手が攻撃する動作が見えたら……。

CHECK! 剣闘士はココがリアル!!

1 ただ勝てばいいわけではなく観客へのパフォーマンスが大事

リアルといえる要因の1つが観客による評価。当時の剣闘試合は観客が総評を下しており、その点は本作も同じ。ただ勝つだけでなく、魅せる闘いをすることも重要なのだ。

▶ひどい評価を受けると獲得賞金や戦利品の数が減少する。



▲観客の評価を一定以上得ているときにアピールを行うと、一時的に強力な効果が得られる！

2 壁に衝突したり、武具につまずいたりすると隙が生まれる

闘技中は、壁に衝突してよろめいたり、落ちている武具につまずいたりする。実際の闘技でも、こういったことで生まれる隙が命取りになったケースは決して少なくはないはず……。



◀攻撃によって後退した際、背後に壁があると……。

▶壁に衝突してよろめくので、攻勢は続く！

剣闘士 グラディエーター ビギンズ

■PSP ■2010年1月14日発売 ■¥5,040（税込） ■剣闘アクション
■アクワイア ■プレイ人数：1〜2人

大噴火コラム アマゾネスもアリ

おしょう：遣唐使！ じゃなかった剣闘士！ といえばコロセウムを舞台に繰り広げられる男と男の戦い……と思ったら、公式サイトを見ると女性の剣闘士も選べられるのね〜。 **まっつ：**今回はアクション部分にスポットを当てて紹介しましたが、キャラメイキングや400種類以上もの武具、アドホック通信での対戦も魅力の作品です。 **おしょう：**ちなみに前号で、電撃ゲームスオリジナル剣闘士の詳細を次号で〜と記載しましたが、スイマセン！ 詳しい内容の公開はもう少しお待ちを。**まっつ：**でも電撃ゲームスオリジナル剣闘士の装備している腕当て･脛当てのデザインはもう完成しているらしいっス！ オリジナル剣闘士に勝てば奪い取れますよ！





◀▲ダークな世界観を舞台に、シリアスなストーリーが展開する本作。しかし、それとは裏腹にゲーム内容はどこかコミカルだ。

UNDEAD KNIGHTS

アンデッドナイツ

TECMO VS 電撃ゲームス

アンデッドウォーズ勃発！

テクモ本社に電撃ゲームススタッフが殴り込み!?　マルチプレイの楽しさをお伝えするべく、プロデューサーたちとガチンコ対戦してきました！

シングルも熱いがマルチも熱い！

殺された恨みを晴らすべく、アンデッドとなったブラッド一家。シングルモードでは、そんな彼らの復讐劇を爽快なゾンビアクションで楽しめる。今回は、シングルモードとはひと味違ったマルチプレイの魅力を、テクモスタッフとの対戦で紹介していく。

KEY WORD ゾンビが熱い！

大噴火アクションのココがマントル！

敵をかみ殺したり、プレイヤーに投げられたり、さらには自らが文字どおり橋渡しとなるゾンビ。プレイヤーの指示1つでさまざまなアクションを取るひたむきな彼らに、ゾンビファンならずとも見ていて眼がしらが熱くなるハズ！

誰でも気軽に楽しめるマルチプレイでアンデッドの頂点(？)を目指せ!!

プロデューサー・柴田氏＆広報・鶴蒔氏のテクモチームと、モリT＆さくたろうの電撃ゲームスチームによる、ガチンコマルチプレイの様子をお届け！　さらに柴田氏によるマルチプレイのコツも伝授しよう！

MULTI PLAY

1 サバイバルレース（最大4人プレイ）ゾンビを倒しゴールを目指せ！



エリアごとに出現する敵をすべて倒しながらゴールを目指し、そのクリアスピードを競うモード。最終エリアではプレイヤー同士が戦い、その結果が総合スコアに影響していく。

2 キングバトル（最大4人プレイ）相手のジャマをしてボスを倒せ！



プレイヤーに攻撃してくるゾンビを回避しつつ、そのエリアに出現するボスを倒すモード。エリアに出現する燭台に触れることで、ゾンビをほかのプレイヤーに向かわせることができる。

3 アンデッドバトル（最大2人プレイ）ゾンビをぶつけてポイントをゲット！



周りにいるゾンビを掴み対戦相手に投げつけて、どれだけ当てられたかを競うモード。5ポイント先取するタイプと3分間のなかでどれだけポイントを獲得できるかを競うタイプの2つがある。

対戦企画　ガチバトル！ 電撃ゲームスがテクモに挑む!!

1回戦　サバイバルレース

柴田氏はレムス、鶴蒔氏とモリTはシルヴィアを、さくたろうはロムルスを選択。勝負が始まるや否や、広い攻撃範囲を持つシルヴィアと素早いレムスがロムルスを圧倒し、早くも勝負から1人脱落。最後のバトルロイヤルでは、モリT操るシルヴィアがほか3人を倒し、トップの座についた!!

モリT（ゲームス）勝利!!



▼最後はシルヴィア同士の対決に！

柴田プロデューサーのちょっとイイ話

敵を倒したりアンデッド化させる効率のよい順番というのが、各エリアごとにあります。これを見つけてプレイするのが、このモードで勝利するコツですよ。

2回戦　キングバトル

執拗に付きまとうゾンビをかわし、燭台に触ろうとする4人。相手にゾンビをなすりつけながら、じわじわとボスを攻撃し、最後の乱戦で鶴蒔氏が操るシルヴィアの鎌がボスを薙いだ！

広報鶴蒔勝利!!



◀ボスにトドメを刺した鶴蒔氏。おいしいところを持っていった説も。

柴田プロデューサーのちょっとイイ話

「ダメージゲイン」があると、ゲージがたまりやすく、オススメです。

3回戦　アンデッドバトル

最後は柴田氏とモリTのタイマンバトル！　8対8という接戦のまま制限時間が2秒を切ったところでモリTが痛恨の攻撃ミス！　そこを狙って柴田氏がゾンビをぶつけ、10対8で柴田氏が勝利する!!

柴田プロデューサー勝利!!



◀テクモチーム2対電撃ゲームス1と、テクモチームが勝利を手にした。

柴田プロデューサーのちょっとイイ話

攻撃を当てて相手の体力を0にすると相手が気絶するので、そこがチャンス！

総評　ただゾンビや相手を倒していくわけではなく、マルチプレイでは攻撃を仕掛けるタイミングがかなり重要だとわかった。このテクニックを参考にして、マルチプレイで勝利してほしい。

アンデッドナイツ

■PSP　■発売中（10月15日発売）　■¥5,040（税込）　■アクションゲーム
■発売元：テクモ　■プレイ人数：1～4人

大噴火コラム　ゾンビが愛おしい

おしょう：ゾンビゲーム多いな！　でもこの『アンデッドナイツ』はちょっと変わってるよね。ほかのゾンビゲームは基本「ゾンビを倒す」けど、これは「ゾンビを使って敵を倒す」だもんね。 **男塾先輩（編集）：**戦国とゾンビゲーム担当の私です。そうですね、このゲームはこれでもかってくらいゾンビを酷使します（笑）。本当にいじらしくプレイヤーのために命をなげうって……あ、もう死んでますね。愛おしいです。 **おしょう：**橋が壊れていたら複数のゾンビで人間橋ならぬゾンビ橋を作ってプレイヤーを渡らせるとか（笑）。でもそういうパロディ的なノリなんだよね。これは今までのゾンビゲームの常識を覆す名作かも！





『VS.』シリーズ史上最大級のミッション始動!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS ネクストプラス

1人プレイはもちろん、友だちとの協力プレイも楽しめるガンダムACTの最新作！　自分が好きな"ガンダム"を選び、僚機と協力して敵チームを撃破せよ！　PSP版独自の要素も見逃すな!!



本作オリジナルの「NEXT-PLUS」モードを解析！

歴代ガンダム作品から主役機やライバル機が一堂に会し、2on2のチームバトルを繰り広げる『ガンダムVS.』シリーズの最新作。アーケード版を大幅にパワーアップさせた本作には、オリジナルモードである「NEXT-PLUS」モードが搭載決定！　通常の対戦とは異なり、さまざまな条件のもとで戦うこのモードの詳細をチェック!!


▲「NEXT-PLUS」モードには原作を再現したミッションも。あの名場面が甦る!!

大噴火アクションのココがマントル！　KEY WORD 対戦がアツ過ぎ!!

新要素の「NEXT-PLUS」モードなど、やりこみ要素が充実しているPSP版。加えてPSPを持ち寄っての最大4人での通信対戦も楽しめる！　個々人の腕はもちろん相棒との連係が重要となる、2on2チームバトルで盛り上がれ!!

オリジナルの部隊を編成してミッションに挑め!!

「NEXT-PLUS」モード　数々のミッションにチャレンジするPSP版オリジナルの新モード

4機のMSでプレイヤーオリジナルのチームを編成し、250以上のミッションを制覇せよ!!

Mode check 1　用意されているミッションは250種類以上！

このモードでは、さまざまなテーマが設定されたMAPを攻略することになる。4機のMSでチームを編成し、MAP上に出現するミッションにチャレンジしていこう。ミッションはそれぞれ勝利条件が異なり、クリアするごとに新ミッションが解放されていく。ミッション数は合計250以上にのぼっており、すべてを極めるのは容易ではない!!


▶ミッションに挑む時は、自機と僚機を選択。


▲自機と僚機を選んだら戦闘開始。バトル中は僚機に指示を出して連係していこう!!

通常とは異なる特殊なミッションが出現

特定の条件を満たすと、ミッションの内容が変化したり、MAP上に新たなルートが出現することがある。「裏ミッション」や「隠しミッション」と呼ばれるもので、通常より難易度の高いミッションに挑むことが可能だ!!

裏ミッション


▲自機のHPが1の状態ではじまるなど、特殊な条件下でのミッションが楽しめる!!

隠しミッション


分岐ルートが出現！　このまま進もう!!

▲MAP内のルートが分岐し、ミッションが出現。別のミッションの近道にもなる？

Mode check 2　稼いだ経験値で機体をパワーアップ!!

ミッションクリア後に獲得できる経験値を使うことで、機体をレベルアップできる。これにより機体の基本性能がアップするので、より戦いが有利に！　また、レベル数に応じて、機体ごとに設定されたスキルを習得できる。スキルはどれも強力な効果を持っているので、積極的に習得していこう！


ミッション中は選んだスキルの効果を受けられる!!

◀スキル修得後に、効果を確認。なお、スキルはミッション前に1つだけ選択可能。


▲稼いだ経験値を5つのステータスのうち1つに振りわけ、機体性能をアップ!!

Mode check 3　協力プレイだけでなく対戦プレイも可能!!

「NEXT-PLUS」モードでは、友だちと協力してミッションに挑むだけでなく、1対1の白熱した対戦を楽しむこともできる。ここでは設定を変えることで、モード内で育成した機体も使用可能。もちろんスキルの効果も発揮されることになる。通常の対戦とはひと味違う、極限のガチンコバトルを楽しむべし！


▶プレイヤー同士が育てた機体で対決！　腕だけでなく、機体のレベルも重要に!!



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS
■PSP　■2009年12月3日発売　■¥6,279（税込）　■チームバトルアクション
■発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：カプコン　■プレイ人数：1～4人

大噴火コラム　ガンダム大戦勃発！

おしょう：オイラにとってMSといえば水陸両用！　でも、さすがに主役級ばかりの本作では出番なんかないか……。 **KK@：**そんなことありませんよ。前作にもカプルが出てたけど、今回は一部で大人気の元祖癒しMS・アッガイが参戦!! **おしょう：**それは朗報！　でも、すぐ撃墜されるお笑い要員だよね、どうせ。 **KK@：**否定はしませんが、それだけにあらず。コスト制を採用している本作では、弱い機体には弱いなりの戦い方があります。自分が高性能機だからって油断して追いかけ回していると、敵僚機に背後からズドンなんてことも……。 **おしょう：**じゃあカプル×アッガイで！ **KK@：**そのコンビだと正直キツいですけどね。

New SUPER MARIO BROS. Wii

ニュー・スーパーマリオブラザーズ・Wii





今度の『マリオ』は4人で遊べる!

▲本作では最大4人までのマルチプレイが可能! ほかのキャラにつかまったりジャンプ台にしたりと、協力プレイならではのアクションも楽しめる。

大噴火アクションのココがマントル!

KEY WORD シンプル イズ ベスト

DSでいまだ絶大な人気を誇る前作と同様、最新作も横スクロールACT。簡単なボタン操作で誰でも遊べて、多彩なコースや仕掛けで飽きさせない。Wiiならではの新要素が多く盛り込まれていても『マリオ』本来の楽しさは健在だ。

発売日が12月3日に決定した『New スーパーマリオブラザーズWii』。Wiiならではの新要素に注目しよう!

新たな冒険! 変わらないおもしろさ! 注目の新要素!

『スーパーマリオブラザーズ』最新作がWiiで登場!!

ピーチ姫を救うため、マリオがWiiで新たな冒険へ! 昔と変わらぬアクションゲームの楽しさが、魅力的な新要素とともに待っている!

New 1 マリオたちの新たなアイテム登場! 今度の変身はアイスとプロペラ!?

敵を凍らせるアイスマリオと、空を自由に飛べるプロペラマリオが新たに登場。おなじみのスーパーマリオやファイアマリオも健在のようだ。変身アイテムは、まだまだ存在する!?



敵を凍らせて動けなくできる!



◀アイスボールで敵を凍らせる。凍った敵は、持ち運んだり投げたりできる。足場や攻撃に利用できそうだ。





▶Wiiリモコンを振ると、空高く飛べる。上空から急降下して、攻撃することもできる。

New 2 新しい仕掛けと80以上のコースが冒険をより一層盛り上げる!!

特徴的な8つのワールドからなる、80以上のコースが登場する本作。Wiiリモコンを振ったり傾けたりする場面など、Wiiならではの操作を楽しめる仕掛けも用意されている。また、下で紹介しているブロックのように、新たなアイテムも数多く登場するようだ。



Wiiならではのアクションも!

◀Wiiリモコンの傾きでリフトを操作。そのほか、振ってネジを回す仕掛けなども。

変わったブロックも登場する!

▶落ちると即アウトになる危険なコースも、プロペラブロックにつかまれば、空を飛んで進める。敵をまとめて倒すPOWブロックや、暗闇を照らす光るブロックなど、新しいアイテムをうまく使っていこう。



CHECH!!

あのキャラたちが最新作に集結!!

マリオファミリーではおなじみであるヨッシーも、本作に再登場。さらに、ファンなら思わずニヤリとしてしまう懐かしい面々も。『スーパーマリオ3』などで各ワールドのボスとして登場したクッパの手下たちが、本作でワールドボスに返り咲く。

ヨッシーが冒険をサポート!!



▲ベロを伸ばしてなんでも食べるヨッシー。ふんばって、マリオよりも高くジャンプすることもできる。頼もしい仲間だ。

クッパの手下たちがボスキャラとして復活!!





▲ピーチ姫をさらった黒幕は、クッパJr.と7人のクッパの手下たち。8ワールドに7人ということは、最後のワールドには……!?

Newスーパーマリオブラザーズ Wii	■Wii ■2009年12月3日発売 ■¥5,800(税込) ■アクション ■任天堂 ■プレイ人数:1~4人

大噴火コラム ガッシャーンなしよ

おしょう: やっぱりアクションゲームといえば、『スーパーマリオ』は外せないでしょう! **Rusty:** おそらく日本のゲームユーザーのほとんどが通って来た道ですからね。前作のDS版だけでも500万本以上も売れてます。 **おしょう:** Wiiになって進化しても、基本は十字ボタンと2ボタンだけで操作できるところが『マリオ』のよさですな。 **Rusty:** Wiiリモコンならワイヤレスだから、ジャンプと同時にコントローラを持ち上げちゃってた人でも安心です(笑)。 **おしょう:** 今回はWiiリモコンを振るとスピンジャンプができるから、そんな人こそうまく操作できたりして(笑)。 **Rusty:** 暗闇を照らす要素もあって、冒険感もアップしてますね。



まだまだあるぜ! アクションゲーム

まだまだあります！　大噴火ですから！　アクションゲーム！
そして特集の最後は、総まとめアクションゲーム座談会です！

KEYWORD 共に戦え！ 鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を託せし者

PSP ●バンダイナムコゲームス ●¥5,229（税込）
●発売中（10月15日発売）

2人の絆でバトルを勝ち抜け!!

現在放送中のアニメ「鋼の錬金術師 FULL METAL ALCHEMIST」を原作とする対戦型ACT。本作のメインは、2対2で戦うチームバトル。操作系はシンプルなので、原作ファンのみならず、誰でも楽しめる。また、主人公であるエルリック兄弟だけでなく、ロイやホムンクルス達に用意されているオリジナルストーリーも大きな魅力といえる。



▲2対2のバトルだけではなく、巨大な敵に挑むミッションも。2人の力を合わせて立ち向かえ!!

KEYWORD 覚醒せよ 真・三國無双 MULTI RAID Special

PS3 Xbox360 ●コーエー ●¥7,140（税込）
●発売中（10月1日発売）

一騎当千をマルチプレイで！

PSPで発売され、好評を博した『真・三國無双 MULTI RAID』が、大幅なボリュームアップを果たしPS3とXbox360で発売された。ハード性能を生かした美しいグラフィックや、台詞のフルボイス化など新しい魅力がめじろ押し。さらに、最大の魅力であるマルチプレイも、各ハードのオンラインサービスに対応し、さらに強化されている。



▲本作では武将を覚醒状態にすることで、空中をも縦横無尽に駆けめぐることができる。

KEYWORD 撃ち進め！ メタルスラッグXX

PSP ●SNKプレイモア ●¥5,040（税込）
●2009年12月23日発売予定

Xを越えたXXが発進する

さまざまな武器を駆使して、課せられたミッションをクリアしていく横スクロールアクション『メタルスラッグ』シリーズの最新作がPSPに登場。いつものメンバーたちが、画面中をところ狭しと暴れまわる。ゲームモードは「メインミッション」のほか、教官の指示でミニゲームを行う「コンバットスクール」が用意されている。



▲『KOF』シリーズの怒チームから、ラルフ&クラークの2名がゲスト参戦している。

KEYWORD 拠点を制圧 真・三國無双5 Empires

PSP ●コーエー ●¥3,990（税込）
●2009年12月23日発売予定

『Empires』がPSPに出陣！

『無双』シリーズの爽快なアクションに、国取りというSLGの要素が融合した『Empires』シリーズがついにPSPで登場する。本作は、2009年5月にPS3やXbox360で発売された同名タイトルのPSP版。すべてのゲーム内容を収録した上で、さらに通信対戦モードなどPSPならではの新要素がいくつも追加されている。



▲アクションの技量だけではなく、戦場全体を見渡す戦略眼が問われるのも、本作の魅力。

KEYWORD 私の歌を聴いて マクロスアルティメットフロンティア

PSP ●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：アートディンク ●通常版：¥5,229（税込）限定版：¥7,329（税込） ●発売中（10月1日発売）

マクロスの魅力を存分に！

「マクロス」シリーズ最大の特徴ともいえるアクロバティックな高速アクションを、PSPで完全再現。さらに、原作を追体験できる「クロニクルモード」や歴代の歌姫たちなどが戦闘を手助けする「サポートシステム」などが用意されており、その歴史も含めて「マクロス」の魅力を存分に堪能することができる。



▲戦闘中にカットインする映像と歌姫達の歌声が、無限の闇で行われる戦闘を鮮やかに彩る。

KEYWORD ダークナイト！ バットマン アーカム・アサイラム

PS3 Xbox360 ●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Eidos/Rocksteady ●価格未定 ●2009年冬発売予定

闇のヒーローが登場!!

映画やコミックでもおなじみの「バットマン」が、原作が持つダークでシビアな世界感を強調したステルスアクションとして登場する。最大の宿敵であるジョーカーの野望を打ち砕くために、単身、犯罪者収容施設に潜入。危険な施設内を、さまざまな道具や能力を使って敵を倒したり、あるいはやり過ごしたりしながら進んでいく。



▲闇討ちだけでなく、敵と距離を詰めての格闘も可能。2つを上手く使い分けることが重要となる。

そのほかに掲載している主なアクションゲーム

タイトル	ページ
龍が如く4 伝説を継ぐもの	P.11
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー	P.86
キングダム ハーツ バース バイ スリープ	P.114
ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	P.132
モンスターハンター3（トライ）	P.148
GOD EATER（ゴッドイーター）	P.249
ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター	P.253
グランド・セフト・オート チャイナタウン・ウォーズ	P.254
3Dドットゲームヒーローズ	P.255
レフト 4 デッド 2	P.259
タツノコ VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	P.259
DECASPORTA（デカスポルタ）	P.257
LOST PLANET 2	P.302

KEYWORD 伝説の忍

NINJA GAIDEN Σ2

PS3 ●テクモ ●通常版：¥7,800（税込）／プレミアムボックス：¥9,980（税込） ●発売中（10月1日発売）

シリーズの集大成を見よ!

人気ACTシリーズである『NINJA GAIDEN』の最新作にして集大成と位置づけられたのが、本作『NINJA GAIDEN Σ2』。従来の爽快感あふれるゲーム性はそのままに、おなじみの超巨大なボスとの戦闘ではその迫力がさらにパワーアップしている。各ステージに待ち構えているボスたちを、多彩な種類の武器を使って蹴散らしていこう。



▲オンラインで2人1組のチームを組んで挑む「チームミッションモード」も搭載されている。

KEYWORD 仲間と共に

ファンタシースターポータブル2

PSP ●セガ ●¥5,040（税込） ●2009年12月3日発売予定

4人で進む、A・RPG進化形

「ファンタシースターポータブル」、待望の続編！ グラール太陽系に新たに迫る危機に立ち向かうストーリーモードと、アドホックでの最大4人のマルチモードに加え、ついに！ 待望のインフラストラクチャーモードへの対応を実現！ 無線LAN環境があれば、全国のプレイヤーとパーティを組むことができるようになる。



▲「VOCALOID 初音ミク」「Fate/stay night」「エヴァンゲリオン新劇場版」等とのコラボも！

KEYWORD ガラメカ

ラチェット&クランクFUTURE2

PS3 ●発売元：SCE／開発元：Insomniac Games ●¥5,980（税込） ●2009年11月19日発売予定

あの名コンビが帰ってきた!

アクションでありながら、STGやRPG的な要素もあわせ持つ『ラチェット&クランク』シリーズの最新作がPS3に登場。今回は、さらわれてしまったクランクを助けるために、ラチェットが宇宙を駆け回る。『ラチェクラ』ならではの、豊富なガラメカ（武器やステージをクリアするための手助けとなるメカ）を使って難関を乗り越えろ！



▲これもまたお約束の、おもしろ系ガラメカ。どんな機能を持っているのか、今から楽しみだ。

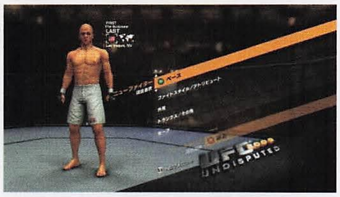
KEYWORD 最強は誰だ

UFC 2009 UNDISPUTED

PS3 Xbox360 ●ユークス ●¥7,140（税込） ●発売中（10月15日発売）

UFCの迫力をここに再現

本作は、世界最大の総合格闘技大会「UFC」を舞台にした格闘ACT。日本でも有名な、ヴァンダレイ・シウバやランペイジ・ジャクソンなど実在のファイターが80人も登場するほか、その本格的な試合での駆け引きが最大の魅力となっている。打撃系、寝技系といったファイターの特徴を最大限に生かして、UFCを勝ち抜いていこう。



▲オリジナルファイターを作成して、UFCに参戦する「キャリアモード」も楽しもう。

KEYWORD 揺れる揺れる

一騎当千 XROSS IMPACT

PSP ●マーベラスエンターテイメント ●通常版：¥5,229（税込）／限定版：¥9,975（税込） ●2010年4月1日発売予定

そして揺れは極限へ

美少女系、爆乳ハイパーバトル『一騎当千』が新闘気必殺技、新コスチューム破壊、新モードなど数々の新要素を搭載して帰ってくる！ 本作オリジナルの謎の闘士「阿斗」や、原作では死んだはずの「陳宮」など、6人の新キャラクターが登場する。彼女らを含む、総勢22人の爆乳闘士たちの揺れを感じろ!!



▲今回も闘気必殺技でのフィニッシュで例のカットインが挿入。そして、今回も激しく揺れる!!

KEYWORD 二人で冒険

ジャック×ダスター～エルフとイタチの大冒険～

PSP ●発売元：SCE／開発元：High Impact Games ●UMD版：¥4,980（税込）／ダウンロード版：¥3,800（税込） ●2009年11月19日発売

あの凸凹コンビがカムバック

冒険家を目指すエルフの少年ジャックと、謎のエネルギー、ダークエコの影響でイタチの姿になってしまった相棒のダクスターという凸凹コンビが繰り広げる冒険ファンタジー。シリーズを通してダークエコの謎を追い続ける二人だが、今回はその利権を巡る2つの国の争いに巻き込まれてしまい、新たな冒険が始まる。



▲陸・空を問わない多彩なアクションは健在。ステージのギミックや武器も多彩だ。

ゲーム大好き編集部員による「アクションゲーム座談会」

おしょう：73ページにわたって噴煙を上げ続けてきた「アクションゲーム大噴火」にも、ようやく噴火が収まるときがやってまいりました。ていうかタイトル多い！

男塾先輩：細分化すると、純粋なアクションゲームというよりは、FPSや対戦格闘に分類されるタイトルもありますが、たしかに多いっすね。

まっつ：これでもけっこう絞っているんですけどね。ちなみに、ひとまとめにしたと言いつつ、別コーナーの記事にもアクションゲームがあったりします。『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー』とか『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』『モンスターハンター3（トライ）』『ロスト プラネット 2』……。

おしょう：まだほかの場所でもアクションゲーム火山が噴火してたのか（笑）。いやはやホントに多い。

まっつ：これだけの数を1人でプレイするのは至難の業かも。

おしょう：そりゃおいらもムリ（笑）。だからこそ、今回の記事を見て、自分なりに「これは！」と思うアクションゲームを見つけてほしいですな。とはいいつつ、各タイトルの記事全部見たら、1本だけじゃなく、けっこうイロイロやってみたいタイトルがあるかも。

男塾先輩：「やってみたい」じゃなくて、すでに『鉄拳6』とか『アンチャーテッド』とか、さんざん遊んでいるじゃないですか。ゲームばかりプレイしていないで、もうちょっと仕事してください。

おしょう：ウチらはゲームも仕事です。仕事ですよ（キリッ）！

まっつ：それはともかく全体的な印象としては、以前に増してPS3&Xbox 360のアクションゲームが増えている気がしますね。しかもかなりスゴそうなのが。

おしょう：とくに海外のアクションゲームには、とんでもないクオリティのものがたくさん登場してきているよね。もちろん日本のタイトルにも良作は多いけど、もし海外ゲームに先入観があってプレイしていない人がいるとしたら、ぜひこの冬は触れてみてほしいかも。あと、もしもまだHDモニターを持っていないなら、そちらもぜひ購入の検討を！

男塾先輩：PS3やXbox 360のアクションゲームの場合、画面内に表示される情報も多いから、モニター選びも重要です。

まっつ：ところで今回のこの特集では、発売済みのタイトルの場合、攻略記事も掲載していますが、昔からの悩みとして、誌面でアクションゲームの攻略指南をするのって、けっこう難しいんですよね。

男塾先輩：アクションゲームって、やっぱり動いているのを見てナンボ、っていう部分がどうしてもあるしなあ……。そういう意味ではプレイ動画を見れば一目瞭然ではあるのですが……。

まっつ：いきなり電撃ゲームスの存在意義が疑われるような展開になってまいりましたが、やっぱゲーマーとしては、コマンド解説とか、データとか、きちんとした攻略のポイント解説も重要ですよ。

おしょう：お、いいこと言った！ ただ、記事と動画の連動とかも、いずれは考えたいかも。

男塾先輩：さて、それでは最後に、今後のアクションゲームに何を期待するか、みなさんの希望を聞いてみましょう。

まっつ：2Dアクションゲームの復権！

おしょう：いきなりかい（笑）。まあでも、これだけ3Dアクションゲームが多くなってくると、斬新な2D（的）アクションゲームが出てきてもいいよね。

男塾先輩：そういう意味では、2Dアクションゲームの原点ともいえるシリーズの最新作『Newスーパーマリオブラザーズ Wii』を、早くプレイしてみたい。

おしょう：ちなみにおいらの希望は、アクションRPGの進化形かなあ。MMORPG的な世界観の広さと、コミュニケーション要素を持ちつつ、アクション要素も高いようなものを……。そういう意味では、今年の初めにPS3で発売された『Demon's Souls』がけっこう近いかも。

まっつ：自分は未プレイだけど、あちこちでサルのようにプレイしている人、多かったですね。

おしょう：他人の死にざまがわかる血痕システムや、メッセージを残すシステムなど、非同期コミュニケーションが秀逸でした。続編を強く希望！

男塾先輩：あの……オレの希望は聞かないんスか？

おしょう：先輩はプロレスゲームだってわかってるから聞かない！

発売直前 EXTREME

もう待ち切れない!! 電撃ゲームスが注目する発売間近のタイトルをピックアップ!!









ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー













ペルソナ3ポータブル





What's





CM曲にBON JOVIを起用!!

BON JOVIの楽曲が『クリスタルベアラー』とテレビCMで競演を果たす！　曲名の和訳は「オレ達は何かを追いかけるために生まれてきたんじゃない」であり、主人公・レイルの性格にピッタリだ。このテレビCMは現在放送中。なお、P.223ではBON JOVIへの熱い想いが語られている。



▶世界を代表するロックバンド。今回の曲は、ニューアルバムから先行でシングルカットされて発売となる。

Photo : Kevin Westenberg

WE WEREN'T BORN TO FOLLOW



ユニバーサルインターナショナル
発売中／￥500（税込）

Very Coool!

It's show time!

コレがWiiの FINAL FANTASY!

プロデューサーの河津氏による「今の自分なら『ファイナルファンタジー』をこう作る！」というコンセプトから生まれた『FFCC』シリーズ最新作『クリスタルベアラー』。本作は痛快なヒーローが主人公にすえられ、Wiiならではの直感的なプレイ感覚でダイナミックなアクションを手軽に体験できる。その一方、徹底的に作り込まれた世界を自由に探索することで、さまざまな発見や驚きに出会えるという魅力もあわせ持つ。発売が近くに迫った今、実際に遊んで感じた本作の魅力を交えつつ、その全体像をお伝えしていこう。

11.12 coming!!





▶11月12日に誕生する『FFCC』シリーズのニューヒーローは、揺るぎない自信と人知を超えた異端の力を持つレイル。キメポーズがまぶしい彼が紡ぎ出す、Wiiならではの新たな『ファイナルファンタジー』を総力チェック！

Crystal Bearers?

『クリスタルベアラー』ってなんだ？

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

タキシード姿の好青年がいるかと思えば、水着姿の美女がドンケツバトル!? シリアスからコミカルまで、シーンや遊び方によってプレイヤーへさまざまな驚きを与えてくれる本作の魅力とは？ 発売が近づく超大作『クリスタルベアラー』の正体に迫る！



ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル **クリスタルベアラー**			
2009年11月12日発売予定	¥7,340(税込)		
Wii	ジャンル	A・AVG(アトラクション・アドベンチャー)	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
	備考	プレイ人数：1～2人	協力

『FFCC』シリーズとは？ 知れば知るほどリンクしてくる『FFCC（ファイナルファンジー・クリスタルクロニクル）』の世界

時代や設定を変えながら、クリスタルにまつわる物語が描かれてきた『FFCC』シリーズ。今回の『クリスタルベアラー』は、初代『FFCC』から数千年後の世界となり、最も科学技術が進歩した時代が描かれる。



▲クリスタルはどの作品でも重要な意味を持ち、基本的に魔法の源や瘴気を払う力を持つものとして描かれている。



◀人々を瘴気から守るミルラのしずく。『クリスタルベアラー』では最大ライフを上げるミルラの結晶として登場する。

HEROを

ヒーロー

「俺に任せろ!」



体感のKEY WORD
操作が可能な
プレイアブルイベント

操縦不能になって大空から墜落しようとしている飛空艇、迫り来る衛兵から逃げ切るべく郊外への脱出を図る男女。このような臨場感あふれるシーンは、効果的な演出を施すためにムービーで描かれることが多く、さらにはムービー中で主人公が活躍し、窮地を脱するケースも多い。そんな重要シーンにもかかわらず、"プレイヤーが主人公を操作" して痛快なアクションを繰り出し、危機を乗り越えられるとしたら……プレイアブルイベントとは、まさにこのこと。これは、"ヒーローを体感する" わかりやすい例でもある。



◀▼通常のイベントからシームレスでプレイアブルイベントに移行する。



プレイアブルイベントへの移行はシームレス!



◀バハムートのような巨大な魔物と対峙することもある。こんな圧倒的な存在に立ち向かうすべはあるのか?



コミカルなものも!

▲開放感あふれるビーチで水着ギャルがドンケツバトル。引力を使って彼女達のバトルに介入することに。ヒーロー的ではないが、こんなプレイアブルイベントもあり!



スリリングな逃避行!

▶レイルとベルを追う複数の衛兵。王都から脱出するべく、チョコボ車に乗って街道を駆ける!

ニュータイプの主人公
有言実行の頼れる男
レイル Layle



輝く右手で引力の力を発動!

右の頬の一部がクリスタル化している青年。引力を操るという異端の能力を持つため、常人にはできない超人的なアクションを軽々とこなし、「俺に任せろ!」という言葉とともに有言実行をつらぬく。性格はクラヴァット族の特徴を受け継いだのかお人好しで、困った人を放っておけない一面も。そんなレイルの目的はアミダテリオンを追うこと。これは、アレクシス号で遭遇したアミダテリオンに対して、後手を踏んだことに起因している。



▲ユーク族のアミダテリオンと相対するレイルが引力を操るワンシーン。能力、行動、セリフともに、レイルはヒーローに相応しい。

◀ときに引力の力がトラブルを巻き起こすことも。指名手配されるなんて事態におちいることも少なくない。



▲引力を操る能力をもってすれば、魔物とも渡りあえる。バトルにおける引力の活用方法は多彩だ。



▲引力を操る能力は、一般の人々から見ると異端である。人々はその力を恐れ、かかわりを避けようとする。

クリスタルベアラーとは?

クリスタルベアラー、それは引力を操るなどの特殊な能力を持ち、身体の一部がクリスタル化した者を表す言葉。クリスタルベアラーごとに能力は異なり、その能力に溺れて無法な行動に出る者もいる。そもそも存在自体がまれであることも相まって、クリスタルベアラーは一般の人々から恐れられ、ときに厄介者扱いされる。なお、クリスタルベアラーが世界に存在する理由には諸説があり、過去に滅んだユーク族と、彼らを司るクリスタルが関係しているともいわれている。

体感せよ!

主人公のレイルは、とにかくカッコよく、ストーリー的にもアクション的にも非常にヒロイックだ。レイル自身が引力を操る異端の能力を持つところも、カッコよさに拍車をかけている。そんなレイルを体感する＝ヒーローを体感する、これは本作の大きなテーマの1つである。

体感のKEY WORD 異端の能力たる 引力の力

引力を操るという異端の能力を駆使して活躍する様は、明らかに他の人々とは違い、まさにヒーローである。そして本作はA・AVGであることから、プレイヤーのアクション操作がレイルの行動・活躍に直結する。だからこそ"ヒーローを体感できる"のだ。では、引力はどのような使い方ができるのか？　その概要を解説しよう。



▲迫りくる衛兵を片手一本（引力）で一蹴するレイル。なお、引力の力は、対象の重さや距離などの制約を受ける。



▶引力は汎用性が高く、ターゲットを引き寄せたり、吹き飛ばしたりすることができる。魔法が失われた世界の住人にとって、引力は魔法のような位置づけか？

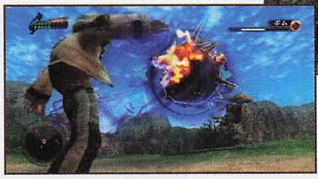


◀バトルでも引力は大いに活躍する。持ち上げて魔物同士をぶつけるなど、使い方は多彩だ。

使用例① バトルで不可欠!

バトルで魔物を攻撃する際は、引力で物を持ち上げてぶつけたり、魔物自体を吹き飛ばしたりしてダメージを与える。また、引力は応用的な使用も可能。例えば、クレイモアなら下に叩きつけると地雷になり、弓を持ったゴブリンアーチャーなら、持ち上げることで弓を利用できる。魔物を転がして壁に反射させ、ほかの魔物を巻き込んで一掃することも可能。思いついたアイデアを実行すると、それがしっかり答えとして返ってくる……バトルにはそんな楽しさが満載なのだ。





◀ボムは一定以上のダメージを与えると爆発する。このような、魔物の特徴や生態をつかむこともバトルでは非常に大切。

▲引力を操って魔物を持ち上げれば、その能力を利用できるケースがある。戦術の幅を広げる要素としてこれも重要だ。

使用例② 特殊な移動も引力で!

引力で高い場所にあるランプを順につかんで進んだり、崖の対岸をつかんで一気にジャンプしたりと、特定の場所では引力を利用した特殊な移動が行える。こうした特殊な移動方法は、通常の移動では行けない場所へたどり着くために活用するのがメイン。フィールドによっては、これらの特殊な移動方法を使わないと先に進めない場所もある。





◀フィールド上の各種アイテムが、引力での移動のカギになる。

使用例③ 仕掛けや住人に利用!

フィールド上には、引力を操ることで機能する仕掛けが存在する。上の階に行くためのレバーなどが、その代表例だ。また、引力は住人に対しても使用可能で、手助けに使うもよし、イタズラに使うもよしと、使い方はプレイヤーの自由。引力を受けた住人のリアクションもおもしろい！

▶街中には、レバーや扉など何かが起きそうな仕掛けが数多く存在する。





◀読んでいる新聞を引力で取り上げる。こんなイタズラは実は当たり前。

CHECK 「自由」「リアクション」「発見」……『クリスタルベアラー』を楽しむ3つのキーワード

「ヒーローを体感する」というテーマに包まれている『クリスタルベアラー』。ストーリーやキャラクター、アクション部分に至るまで、徹底的にヒロイズムに満ちた演出は、プレイヤーに大きな衝撃を与えるはずだ。その一方で、コアなゲームユーザーを魅了するゲーム部分に関する特徴も忘れてはならない。ここでは「自由」「リアクション」「発見」という3つのキーワードを軸に、本作のゲーム部分における深みを解説していこう。

まず、「自由」とは何か。本作のメインストーリーは基本的に一本道で進んでいくが、その過程における自由度は非常に高い。フルスケールで表現された世界を心ゆくまで冒険でき、さまざまなサブイベントを堪能できる。「引力を操る」というレイルの能力は、さまざまな物を自由に操れる。屋根や木々の上といった立体的な部分の移動も可能で、まさに世界を自由に動き回れる仕組み。行動の制約も少なく、敵である魔物に限らず、街で暮らす住人にさえ自由にイタズラすることができるのだ。

どんなに自由度が高くても、単に「アクションが出せるだけ」では意味がない。アクションに対する「リアクション」、すなわち世界からの「反応」が返ってくる楽しさも本作の特徴だ。住人を転ばせるとお金を落とす、モニターのチャンネルを操作すると番組が変わる、火に水をかけると消えるなど、プレイヤーが起こした行動はゲーム内でさまざまな反応を返してくれる。高価な美術品をおもしろ半分で壊すと高額の賠償金を請求されるなど、リスクをともなうこともあるが、それも自由度が高い本作ならではのユニークな反応といえる。

焚き火にバケツ、ウニにゴミ箱……フィールドや街で見かける莫大な種類のアイテムは、いったい何に使うのか？　自由なアプローチによって、数々の特殊な反応を探るという遊び方は、本作ならではのもの。プレイヤー自身が考え、試し、やがて「発見」に至ったとき、その達成感ははかりしれない。このように『クリスタルベアラー』とは、ゲーム部分も衝撃的な作品なのだ。



◀写真を撮ったりミニゲーム形式のサブイベントを遊んだりと、寄り道の楽しさも満載。



▶燃える魔物には水をかけるなど、魔物の生態を考えた工夫が勝利へのカギとなる。

STORY

滅びたユーク族とクリスタルをめぐる物語

物語はレイルがユーク族のアミダテリオンを追う形で進む。そのなかで、彼はクリスタルや王国の秘密に近づくことに。ここでは、プロローグとキーワードを紹介しよう。



▲幾度となくレイルと対峙し、そのたびに意味深な発言を繰り返すアミダテリオン。その目的とは、いったいなんなのだろうか？

謎のユーク族との出会いから物語が始まる

レイルは仕事仲間のファイスとともに、王国の技術を結集して作られた豪華客船型の飛空艇・アレクシス号の記念飛行の護衛任務につく。退屈な仕事に飽き飽きしていたレイルだったが、突然大量の魔物が出現し、船に襲撃を仕掛ける。魔物を退けつつ客船へ向かったレイルが見たのは、過去に滅びたはずのユーク族・アミダテリオンの姿。アミダテリオンに挑むものの、あっさりと逃げられたレイルは、その借りを返すためにアミダテリオンの行方を追うのだった。



▲▶クリスタルベアラーであるレイルの力を持ってしても、アミダテリオンを捕えられなかった。

KEYWORD 1 4つの種族が暮らしていた世界

世界には4つの種族が存在していたが、その1つのユーク族は、かつてリルティ族との戦争に負け、この世から姿を消している。現在はほとんどの人々が存在そのものを忘れており、リルティ族の王家やそれに近しい者が記憶にとどめるのみ。しかし滅びたはずのユーク族のアミダテリオンが登場したことで、物語は大きく動き始める。



▲▶同じリルティ族を例にとっても、外見がまったく違うことがわかる。

4つの種族の特徴

温和 クラヴァット

大地を愛し、農耕や酪農をして暮らしている。性格は穏やかで自己顕示欲も少ないため、リルティ族の使用人をしている者も多い。主人公のレイルは、このクラヴァット族にあたる。

武勇 リルティ

高い文明力を誇り、世界で唯一の国家を形成している。戦いを得意とする種族で、優秀な軍人を数多く輩出。また、現在は器用な手先を生かし、技術力の発展にも力を入れている。

自由 セルキー

何かにとらわれることをよしとせず、自由に生きることを信条とする。そのため、王国の支配機構にも従わない者が多い。その多くは、犯罪まがいのことを仕事にしているとか……。

知恵 ユーク

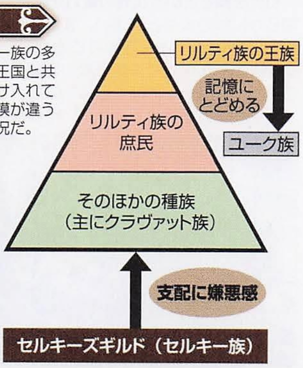
魔法が得意な学者肌の種族。彼らの消滅とともに魔法も世界から失われた。兜で顔は見えないが、独特なしゃべり方をする者が多く、ほかの種族にはユーモラスに映ることもあったとか。

王国支配における各種族の力関係

国家を形成しているリルティ族が支配階級となり、絶大な力を持っている。そのほかの種族は彼らの統治に従うか、辺境で王国との関係を絶って暮らしている。クラヴァット族の大半は王国の支配を受け入れ、共存している。セルキー族の多くはセルキーズギルドのもとで王国と共存しているが、完全に支配を受け入れているわけではない。とはいえ規模が違うため、対抗組織とは呼べない状況だ。



◀王国はリルティ族が中心で、その姿は城下町で多く見られる。特に武装した衛兵はリルティ族が大半で、その権勢の強さを感じられる。



WORLD

テーマパークのように多彩な世界

開発スタッフがテーマパークの楽しさを参考にしたという世界観は、その言葉に違わず驚くほど多彩な表情を持つ。そんな魅力的な街やフィールドの一部をお見せしよう。



▲田園風景や砂漠など、エリアによって見られる風景はまったく違う。住人が各エリアにあった生活を送っている姿も興味深い。

文明と自然が両立した独特の世界

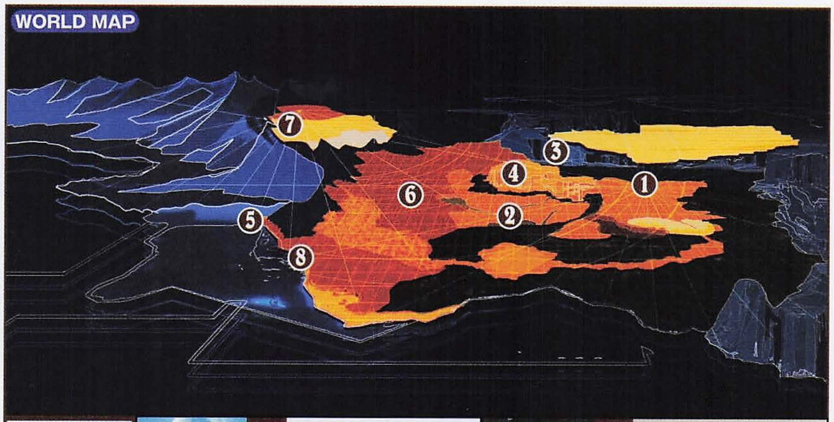
『クリスタルベアラー』は、『FFCC』シリーズで最も進んだ時代の話となる。そのため世界の技術も格段に進化し、街や乗り物などが非常に近代的。だが、文明的な近代都市だけではなく、豊かな緑をたたえるエリアもしっかりと残されている。しかも、紅葉や桜並木、海辺など、その景色はエリアによって大きく異なる。そのため、冒険のついでに各地を見て回るだけでも十分に楽しめるのだ。



▲最先端の技術が詰まっている王都。美しく整備されており、リルティ族の文明の高さを各所で見つけることができる。



◀フィールドでは気球に乗れることもある。穏やかな景色を楽しむのはいかが？



ワンポイントエリアガイド

世界の広さの一端をチェック！



1 王都 TOWN

リルティ族の王国の中心地。王城のお膝元だけあり、リルティ族の貴族が多く生活し、多くの兵士達が見回りをしている。また王都の要所をつなぐシャトルトレインや、大陸各地を走るセルキートレインの駅がある。



3 橋の街 TOWN

魔晶機関とは別の技術によって発展している工業都市。ここにはさまざまな種族が暮らしており、王都よりも治安が悪い。レイルの知人のシドの工房があり、その大きな煙突は非常に目立つ存在となっている。



2 平原 FIELD

緑の芝生が生い茂る地。小鳥と交流できる鐘や、釣りができそうな小川など、自然にかかわる多くのものが用意されている。序盤に登場する魔物は、ゴブリンやボムなど。比較的弱い魔物がうろついている。



4 開拓地 FIELD

荒れ果てたこの地では、サボテン以外に緑はなく、キラーハウンドやスケルトンが頻繁に徘徊している。しかし、そんな場所でも懸命に開拓している人々が存在し、酪農や農作業の手伝いをすることができる。

KEYWORD 2 各種族を司る4つのクリスタル

本作の世界には4つの種族と対応するように、4つのクリスタルが存在する。しかしそのうちユーク族のクリスタルは、戦争のときにリルティ族に壊されてしまった。一説によるとこれにより世界のバランスが崩れ、各地で異変が起こり始めたという。また、瘴気ストリームにも深く関係するとか。



◀ある遺跡にクリスタルの伝説の一部が記されている。

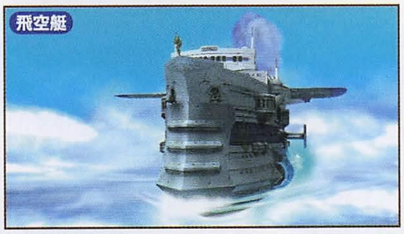
KEYWORD 3 クリスタルアイドルの存在

クリスタルアイドルとは、各種族のクリスタルの象徴に当たるようなもの。アミダテリオンはこれを使って、アレクシス号の動力となる魔晶石のエネルギーを吸い取ってしまう。その行動から見て、アミダテリオンの目的とクリスタルアイドルは深くかかわっていると考えて間違いがなさそうだ。



◀クリスタルアイドルは複数あるらしいが、残りはどこに?

KEYWORD 4 禁断の技術によって作られた魔晶機関



リルティ族に破壊され、細かい破片となったユーク族のクリスタル。リルティ族のシドはこのクリスタルを研究し、そのエネルギーを利用して稼働する魔晶機関の開発に成功する。だが、クリスタルに手を加えることは禁忌の技術。そこで彼らはクリスタルを魔晶石という新たな資源と偽り、王国が供給を独占する道を選んだという。

▲王国の技術を結集して作られた飛空艇・アレクシス号も、この魔晶機関によって動いている。エネルギーを吸い取られてしまったら動力は……。



▶王都を走るシャトルトレインや、バイガリ鉄道所有のセルキートレインなども魔晶機関を使っている。この力が、王国発展の礎になっているのは間違いない。

さまざまな乗り物に利用される魔晶機関

CHECK 徒歩以外の移動手段も魅力的!

フィールドは自分の足で地道に進むだけでなく、チョコボやセルキートレインで悠々と旅することもできる。チョコボは、徒歩と同じように道を進んでいくことになるが、移動スピードが格段に速い。手に入れる方法は、人から借りたり、人のものを奪ったりとさまざまだ。また、もう1つの移動手段であるセルキートレインは、主要な街と街をつなぐ公共の足となる列車。これに乗れば、遠くの街まで一気に移動することができる。



▲Wiiリモコンを振ると、ダッシュしてスピードアップ!! レースなども楽しめそうだ。



◀乗っているだけなので、移動がとっても楽チン。どれぐらいの駅があるのだろうか?



5 セルキーズギルド TOWN

バイガリが率いるセルキー族のギルド。ここにはさまざまな種類の情報と、それを求めるアングラ系の者達が集まってくる。物語を進めていくと、レイルがバイガリの情報網を頼る場面も出てくる。



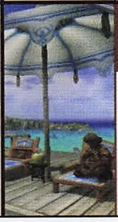
6 森 FIELD

うっそうと生い茂る薄暗い木々のなか、揺らめくホタルの光がとても幻想的な雰囲気のフィールド。ここに登場する魔物は、虫や植物など、いかにも森にいそうなタイプのものばかりがそろっている。



7 雪原 FIELD

雪に覆われた土地で、墓地が特徴的な街も存在。公式サイトで見られるE3トレイラーの映像では、この地と思われる場所で炎を操る男性の姿が一瞬だけ確認できる。もしや彼もクリスタルベアラー?



8 コスタ・フィギータ FIELD

セルキーズギルドの近くにあるため、休暇を楽しむセルキー族の姿をよく目にする。こんな観光地にも、瘴気ストリームは発生。ここで戦う魔物は、水辺の生物にちなんだものが大半を占める。



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS のココがアツイ!

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

美しき世界 編

担当:長雨連(♀)

Zボタンでのカメラズームがすっごくお気に入りです!

超がつくインドア派で、かつ夜行性の私。この前買ったお弁当の栗ご飯を見て、ようやく今が秋だと気づくぐらい四季を忘れてます(実話)。そんな私が遊んでもジンとくるぐらい、『クリスタルベアラー』の世界は美しいんです。華やかな桜並木、青空の下のビーチ、紅葉に染まった森、雪が積もる大地……。四季を感じさせるバリエーションが豊かな世界に、すっかり魅了されてしまいました。普通に遊んでてもすごいんですが、Zボタンを押して主観視点で世界を見渡すと……ああ、自分がまるでレイルになったかのような一体感! 遠目に見ても作り込まれた世界ですけど、主観視点にすると、その尋常じゃないクオリティに愕然とします。ふさふさしたチョコボの毛、リルティ族のおばちゃんの顔のしわ、バイガリのもりもり筋肉……チョコボ以外の例えは、何か間違ってしまった気がしますが、とにかくシビレます。ちょっと残念なのは、レイルの視点だから、レイル自身の顔や身体をじっくり見られないこと。次回作ではぜひ、鏡とかで主人公自身の姿もアップで見られるようにしてほしいです。ちょっと気が早い?

マイブームは動物撮影! カメラ片手にぶらり旅

急いでメインストーリーを追うのもいいですが、せっかくの美しい世界なんだから、寄り道を楽しむ遊び方もオススメします。寄り道というよりも、旅行って言葉がしっくりくるかもしれません。本作にはゲーム画面を撮影できる「撮影モード」があることですし、カメラマン気分で世界各地を回るのも楽しいと思うんです。私の場合、フィールドや街で見かける犬や猫みたいな小動物を撮影して回るのがマイブーム。魔物にも犬というか狼タイプのものがいますし、動物写真ってなごみますよね。魔物の写真といえばダウンしたレイルがキラーハウンドにおしっこをかけられたとき、起き上がるためのボタンを押すより前に「ベストショットいただきっ」と、思わず撮影をしてしまったことを思い出しました。いつも撮影モードを利用する習慣が身についていたおかげですね。そんなわけで、今の私はクリスタルの謎をそっちのけにカメラマン気取りで遊んでいるわけですが、ちょっと気になってることがあります。それは、「オバケ出没注意」の看板。私はまだ撮影できてませんが、心霊写真めいたものが撮れることもあるようです。う~ん、その真偽を確かめるまでは、まだ物語を進められないなあ……。私の寄り道旅行は、まだまだ続きそうです。

1 氷の洞窟はまるで遊園地



▲イチオシの観光スポットは、幻想的な雰囲気の氷の洞窟。遊園地のアトラクション感覚で、ビュンビュンとジャンプしながら移動できるのもいい!

2 花見もできちゃう?



▲桜といえば、やっぱり花見。さりげなく酒びんが転がってます。ちなみに魔物がお酒を飲んで、酔っ払ってパワーアップすることが……悪酔い禁止!

3 海なんてうらやましい!



▲透明度の高い美しい海、白い砂浜、水着姿のお嬢さん。いろんな誘惑が渦巻いている場所です。夏への未練がよみがえったり、よみがえらなかったり。

4 宝探しよりも猫が大事?



▲旅行のついでに、街の掲示板に貼られた地図をヒントにお宝を探すトレジャーハントはいかが? でも私は、宝の地図よりも足下の猫が気になります。

CHARACTER

クセモノぞろいの登場人物を紹介!

異端の能力を持つレイルを筆頭に、滅びたはずのユーク族の生き残りなど、本作のキャラクターは個性派ぞろい。ここでは、そんな登場人物のうち、主要の7人を紹介する。



▲基本的にレイルは単独で冒険することになる。だが、まれにベルやファイスといったキャラクターと一緒に行動することもある。

主要人物を考察し、その関係性に迫る

本作の主要人物は種族や立場が大きく異なり、当然ながら抱えている目的も違う。そのためレイルと彼らは、仲間というよりも目的や利害が一致するために手を組んでいるというスタンスが強い。ここでは基本となるプロフィールと、物語を深く楽しむうえで重要になりそうなポイントをまとめていこう。ちなみに、主人公であるレイル自身の目的はアミダテリオンへの借りを返すこと。ジュグランもアミダテリオンを追っているが、特に協力関係は結んでいない。



◀いつの間にか関係性が深まっていくファイスとジュグラン。レイルのあずかり知らぬところで物語が進むこともある。

「リザレクションですよ レイル」

アミダテリオン Amidatelion



突如現れた謎だらけの存在

突如、魔物とともにアレクシス号を襲撃し、クリスタルアイドルで魔晶石のエネルギーを吸い取って去って行った謎のユーク族。かつての戦争で滅びたはずのユーク族がなぜ現れたのか、その目的はなんなのか。すべては謎に包まれているが、レイルを簡単にいなせるほど強い力を持っているのは確か。ほかにも魔物を召喚したり、受けた攻撃を空間をゆがめるようにして無効化する“すり抜け”を使うなど、特殊な力を持っている。

Amidatelion's Point
滅びたはずのユーク族

リルティ族に戦争で滅ぼされて以来、ユーク族は歴史から姿を消した種族であり、人々の記憶からも忘れ去られた過去の存在だ。そんななか、突如現れたアミダテリオンの目的は「リザレクション（復活）」。これは、ユーク族をよみがえらせたいということなのだろうか？　もしそうなら、その行動は決して悪とはいえない。いずれにせよ、ユーク族の復讐を恐れるリルティ族にとって、その存在は脅威に感じるはずだ。



▲魔晶石の正体はユーク族のクリスタルの破片。そのエネルギーを吸い取る緑色のクリスタルアイドルには、いったいどんな秘密が？

「命に代えても わたしが守ります」

アルテア Althea



国の未来をうれう姫君

リルティ族の国王と亡き王妃・アレクシスの間に生まれた一人娘。高貴な身分ながら気取ったところがなく、大らかで優しい性格から国民の支持は厚い。現在、病で倒れた父王のかわりを務めようと奮闘中。そんな折、お忍びで出かけた城下町でレイルと出会う。

Althea's Point
王族としての責任感

王のかわりに政務に励んでいるが、まだ若いため元老院と軍部が彼女を支えている状態。また彼女は王女としての責任感が強く、何かが起こったときには己の身を犠牲にしても国や世界を守ろうという思いを胸に秘めている。



▲アルテアは、誰に対しても誠意を持って接してくれる。それは、クリスタルベアラーであるレイルに対しても変わらない。

「やっぱりお前は トラブルの種だぜ」

ファイス Keiss



レイルの仕事仲間

レイルをアレクシス号の護衛任務に誘った人物で、レイルの仕事上のパートナーにあたるセルキー族の青年。見た目や口調は軽いが、実はかなりのしっかり者で頼りになる。レイルとはお互いの利益を優先する関係だが信頼関係は強く、チームワークも悪くない。

Keiss's Point
軍とのつながり

個を大切にするセルキー族では珍しく、王国から仕事を受けている。最近では参謀長ジュグランから仕事を受けることも多く、軍にはできないような任務をこなしているようだ。どうやら、早く出世することが目的らしい。



▲ファイスは、セルキー族でありながら組織での出世を望んでいる。彼の出世欲を駆り立てるものとは、いったい……？

「あたしはね 1人でやれんのよ」

ベル Belle



かなりマイペースな情報屋

愛用のカメラを片手にいろいろな場所に潜入し、ネタを集めるセルキー族の情報屋。彼女はネタ探しのためにアレクシス号に密航し、重大な秘密を撮影。それが原因で軍から指名手配されることになる。だがそんな状況は気にせず、さらなる情報を探し続けている。

Belle's Point
レイルとは腐れ縁に

ベルはレイル同様、アミダテリオンやクリスタルアイドルの情報を追っている。そのため、レイルとは行く先々で遭遇。レイルとベルは、そのたびに相手を出し抜いたり、出し抜かれたりといったやり取りを繰り返すことに。



▲軍に追われているというのに、余裕の表情を見せるベル。彼女はどれほどの修羅場をくぐり抜けてきたのだろうか。



「王国を危険にさらす者どもめ」

ジュグラン Jegran

王国に忠誠を誓う軍人

リルティ族の軍人で、魔晶機関の実験に参加するなど数々の功績を残し、参謀長まで上りつめた。魔晶機関の運用に積極的で、アレクシス号の記念飛行にも自ら参加している。王国と軍への忠誠心は強固なもので、その志を貫くためならば、ときに非情な行動に出ることもあるようだ。

Jegran's Point
魔晶機関への執着

過去の経歴やアレクシス号への乗船など、魔晶機関に関連する任務を意欲的にこなすジュグラン。確かに魔晶機関は、彼の大切な王国の発展に役立つ技術である。しかし技術者でもない彼が、なぜそこまでこだわりを見せるのか？　さらにアレクシス号墜落の真相を国民に明かさないなど、彼の行動にはどこか不穏な点が漂っている……。



「これはクリスタルアイドル——」

シド Cid

元王国筆頭技師

橋の街で個人工房を営んでいるリルティ族の技術者。元々は王国筆頭技師で、退職後も王室とのかかわりは深く、アルテアの相談相手をすることもあるらしい。職人ならではの頑固さがなく、誰とでも気さくに接する好人物。異端の力を持つレイルに興味を持っており、古くから親交がある。

Cid's Point
魔晶機関の開発者

天才技術者である彼は、クリスタルからエネルギーを取り出す魔晶機関を生み出した張本人。開発中にシドは、クリスタルを加工するという禁忌の技術をどのように感じたのだろうか？　なお、現在は魔晶石を利用しないスチームエンジンの研究に力を入れている。この開発に成功したら、王国内の魔晶石の扱いに大きな変化が生まれそうだ。



「悪さばっかしてるみてぇだな」

バイガリ Vaigali

セルキーズギルドの長

セルキー族には珍しい屈強な体格と、かなりコワモテな容姿の持ち主。セルキーズギルドの長であり、その外見のとおり荒っぽくて豪快な性格と、腕っ節の強さで自分勝手なセルキー達をまとめ上げている。また、バイガリ鉄道を経営しており、やり手の実業家としても手腕を振るう。

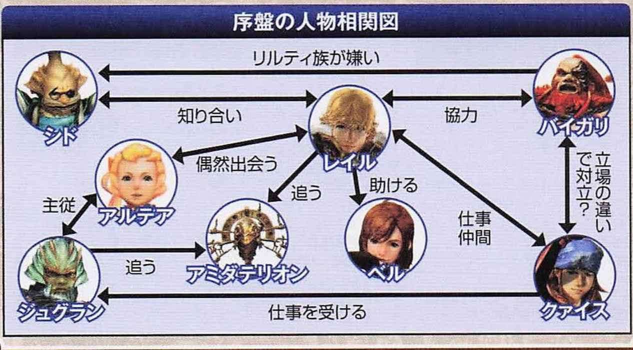
Vaigali's Point
王国への反発心

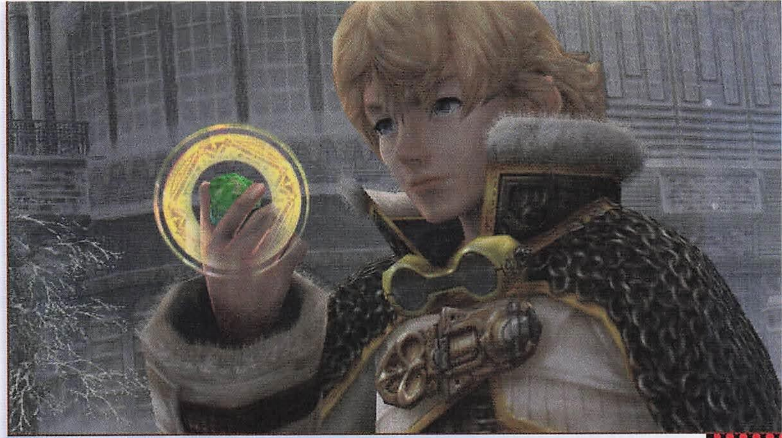
規律に縛られることを望まないセルキー族の彼は、支配階級であるリルティ族を嫌っている。そのため、王国との付き合いが深いクァイスには、よい感情を持ってはいないようだ。その反面、自主自立している人物を尊重するため、クリスタルベアラーであるレイルとも友好的な関係を築いており、報酬さえ支払えば仕事を引き受けてくれる。

CHECK キャラクター同士の関係はいかに?

本作の登場人物達は、それぞれ独自の人間関係を築いている。下の相関図はそれらの関係を示したものだが、この情報はあくまで序盤のもの。ストーリーが進むことで、レイルと彼らの関係は大きく変化していくに違いない。

序盤の人物相関図





FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS のココにホレた♥

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

キャラクター萌え編

担当：石橋加奈子（♀）

曇りのない、そのハートにもう、本当に夢中です!!

レイルを一言で表すなら、「男らしい」でしょうか。それは、女性がウットリ喜ぶだけではなくて、きっと男性でも好きになる男らしさ。日々を過ごしていると、深く考え込んじゃったり、相手が自分のことをどう思ってるんだろうって気になっちゃったりすることがありますよね。でも『クリスタルベアラー』のレイルは裏表がなく、感情のままにこの世界で行動し、人が困っていたら本来の目的も忘れて助けながら冒険していきます。ゲームを遊んでいて、そんな自由なレイルの性格をちょっとうらやましく思いました。「仲間にこんな人がいたら絶対頼りたくなる」とか、「私がベルだったら絶対ほれちゃうのになぁ」なんて考えることも。レイルだけじゃなくって、オシャレでカッコいいベルも、ちょっぴりお兄さんぽいクァイスも、ゲームを遊ぶとすごく生き生きと描かれています。このゲームの登場人物は個々に強い思惑を持ち、単独で行動しているので、生き生きとして見えるのかもしれません。魅力満載の彼&彼女達のスピンオフ作品もちょっと見てみたいです。でも、今回の主役は我らがレイル。多くのヒーローが信念を持つようにレイルも信念を持っているかと思ったら、はて、「ない」かも。もう、行き当たりばったりで、イイと思ったらなんでもやっちゃうし、やたらカッコつけるし（悔しいことに様になっているのでニヤけてしまう）。キメゼリフである「俺に任せろ！」という言葉を何度聞いたことか。……ねぇ、レイル、ちゃんと考えてる？　と笑うこともしばしば。でも、そこも彼の魅力なんです。いつの間にか巻き込まれて、好きになっちゃうんです。レイルが気になってきた方は「FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES NEWS（http://www.ffccnews.jp/）」に掲載された設定イラストや開発スタッフのコメントをぜひ見てみてください。もっと彼を好きになれますよ！

① とっても頼れる♥



▲絶対絶命の大ピンチのときでも、余裕たっぷりのレイル。本当に大丈夫？　って思うときもあるけど、なんとかしちゃうのがヒーローのレイルです♥

② オシャレなベルもステキ♥



▲ベルが着こなすファージャケットやバッグは、とってもオシャレ！　ゲームで初めて、キャラクターが身に着けてるものを「欲しい」って思いました。

③ クァイスとはナイスコンビ



▲レイルの仕事仲間のクァイスは、いっつもレイルの心配ばかりしています。忠告したり、ときには気づかったり。なんだか保護者みたいな感じかも。



ココもオススメ

スクウェア・エニックスメンバーズ：http://member.square-enix.com/jp/

『クリスタルベアラー』のコンテンツも充実

スクウェア・エニックスの会員制サイト「スクウェア・エニックスメンバーズ」にレイルが登場！　『クリスタルベアラー』特設ページでは、レイルと友達になれたり、質問を送ったりすることができる。ブログ形式で日記を書いているのはレイル本人という、ファンにとってはたまらない内容だ。会員登録は無料で行えるので、絶対にオススメ！



◀スペシャルトレイラーとして、爆笑必死の「テアトルベアラー」を視聴できる。

SYSTEM BASE

移動や能力の使い方といった基本操作を解説!

引力を操る多彩なアクションを実現させるのは、Wiiリモコンとヌンチャクによる直感的な操作。ここでは詳しい操作方法とあわせて、基本的なシステムを解説していこう。



▲移動はヌンチャク、そのほかの行動はWiiリモコン。大半の行動はⒶかⒷボタンで行い、物体を操る際はWiiリモコンを振るだけだ。

Wiiリモコンでの直感的な操作が可能

レイルが持つ引力を操る能力のなかでもとりわけ、「手で触れずに物体を動かす」という部分をストレートに体感できるのが、Wiiリモコンによる直感的な操作だ。操作の流れ自体は簡単で、画面上のポインターで動かしたいものを選んで、Ⓑボタンでロックオン。あとは動かしたい方向にWiiリモコンを振るだけだ。

Ⓑボタン

通 ロックオン 特 項目のキャンセル

Ⓑボタンは主に物体をロックオンするために使う。物体を動かすためにはロックオンする必要があるので、非常によく使うことになる。そのほか、メニュー画面などで項目を選ぶ際のキャンセルにも利用する。



▲本作で多用するⒷボタンは、Wiiリモコンの裏側にある。

ロックオン ▶ 物体を動かすために必要な準備

動かしたい物体にポインターを合わせてⒷボタンを押し続けると、ロックオンゲージが溜まる。ゲージが溜まるとロックオン状態となり、その物体を、Wiiリモコンを振った方向に吹き飛ばせる。



重い物ほど動かしづらい

◀ロックオンゲージが溜まる速度は、対象の距離や重さに影響される。



特別操作 ロックオンした状態でWiiリモコンを上に振る

持ち上げる

目標の物体を手元に引き寄せる感覚で持ち上げることができる。持ち上げたまま移動したり、持ち上げたものを投げることも可能だ。



◀魔物も持ち上げられる。

Ⓐボタン

通 行動する 特 項目の決定

住人に話しかけたり、宝箱を開けたりといった、フィールドで行う基本的なアクションはこのボタンで行う。また、メニュー画面やショップなどで項目を決定するときにも使う。

行動する ▶ 話しかけたり調べたりする際に利用

右に示したように、「行動する」の内容は調べたり話したりと、非常に幅広い。何かアクションができる物体に近づいたり、怪しい場所をポイントしたりするとⒶボタンのマークが表示され、状況に応じた行動をとれる。

「行動する」で行える主なアクション

- **話しかける**：吹き出しアイコンがついた住人と会話できる
- **宝箱を開ける**：宝箱を蹴飛ばして開ける。開かないときは、ぶつけて壊そう
- **調べる行動全般**：「鐘を鳴らす」や「壁を調べる」など、本作では具体的な行動内容が表示される



特殊操作 ダウンするときにⒶボタンを押す

受身

住人にタックルされたり、魔物に吹き飛ばされると、レイルが倒れてダウンしてしまう。このとき、タイミングよくⒶボタンを押すと受身をとれる。受身をとると、ダウン時の硬直をなくせる。



◀Wiiリモコンを振っても受身が可能。

ポインター

通 画面のポインターを操作してポイントする

Wiiリモコンを画面に向けると、青いポインターが表示される。このポインターをターゲットに合わせる（ポイントする）ことで、ロックオンをできたり、「飛び移る」といった特殊な行動を示すⒶボタンマークが表示されたりする。





◀ポインターは、かなり遠くまで届く優秀なもの。

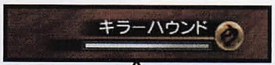
ポイントする ▶ 気になる物体を見かけたら、とにかくポインターを合わせよう

特定の物体にポインターが合うと、その物体が白く光り、画面右上に物体の名前が表示されることがある。この状態でⒷボタンを押すと、射程距離内の物体であればロックオンできる。とにかくポインターを動かしまくり、ロックオンできるものを探すのがセオリーだ。

特定の物体をポイントすると画面に名前が表示!



▲ここで名前が出るものは、レイルの能力で動かすことができる。



この状態でⒷボタンを押すとロックオン状態に!

ポインターを合わせて名前が出ている状態でⒷボタンを押すと、ロックオンが可能。Wiiリモコンを振ることで、動かすことができる。

ポイントできる主な物体

- **魔物**：持ち上げたり吹き飛ばしたりできる
- **住人**：魔物同様、持ち上げたり吹き飛ばしたりできる
- **住人の持ち物**：主に新聞や手紙が該当。手に持っているものを奪えるケースが多い
- **扉やレバー**：ポイントしてロックオンしてWiiリモコンを振ると、扉を開けたりレバーを操作することができる
- **その他**：フィールド上にある置物や樽、石、宝箱、植物など

Wiiリモコンの操作



十字ボタン

通 カメラ操作 特 項目の選択

カメラの位置（画面視点）は、十字ボタンで自由に動かすことができる。通常のカメラ位置では見えにくいものもあるので、状況や場所に合わせてまめに動かすのがオススメだ。また、メニュー画面などで、項目を選択するときにも使用する。

②ボタン

通 ポーズ（撮影モード）

②ボタンを押すとゲームが一時停止（ポーズ）して、カメラ感覚でゲーム画面を撮影できる。観光旅行気分で、風景や魔物を撮影して楽しむのはもちろんのこと、ほとんどのイベントシーン中でも撮影可能なので、名場面を残しておくこともできる。

①ボタン

通 メニュー画面の表示 特（イベント中）オプションの表示

フィールドで①ボタンを押すと、メニュー画面に移行。「アクセサリ」や「ミッション」、「オプション」など、6つのメニューコマンドを利用することができる。イベント中に①ボタンを押すと、オプションを変更できる画面に移行する。オプションでは字幕の有無や操作方法の変更ができるので、プレイアブルイベントの最中に設定を変えたくなったりした際に活用することができる。

メニュー画面の表示 ▶ ステータスの確認やアクセサリの装着が可能

メニュー画面では、下に示したようにさまざまな情報を確認できたり、重要なコマンドを実行したりできる。非常に情報量が多く、実際に遊ぶ際には何度もお世話になる重要な画面となる。素材を落とす魔物の逆引きができたり、次に何をするべきかを示してもらえたりと、冒険をサポートしてくれる親切な機能が多いのも特徴だ。

メニュー画面の見方



①**メニューコマンド**：下に示した6つのコマンドを実行できる。関連記事を掲載しているページも参照。
- **アクセサリ（P.97）**：レイルのステータスを強化するアクセサリを装備できる。装備可能なアクセサリの種類は、イヤリング、リング、アミュレットの3つ
- **素材（P.97）**：持っている素材を確認可能。各素材には属性があり、アクセサリにした際に強化されるステータスに影響する。なお、Ⓐボタンを押すと、その素材を落とす魔物を調べることが可能
- **ミッション**：現在レイルがいる位置と、次にどこに行けばいいのかが表示される
- **情報**：「重要」「アルフィタリア新聞」「UMA通信」「その他」の情報が確認可能。住人の新聞を奪ったり、掲示板に貼られた情報を読むことで、閲覧できる内容の種類が増えていく
- **勲章（P.99）**：ゲーム中で獲得した勲章と内容を確認できる。達成度や勲章獲得のヒントも表示
- **オプション**：プレイに必要な設定を、好みに合わせてカスタマイズできる。変更できる設定は、字幕、操作タイプ、コントローラ感度、リアクションカメラ（勲章獲得時などに、魔物などの反応を確認できるカメラ）、カメラ操作など

②**ギル**：所持しているギル（お金）の金額。お金はお店で素材を買ったり、アクセサリを作ったりするのに必要となる。なお、お金は魔物を倒したり、宝箱を開けたりすることで入手できる。

③**ステータス**：レイルの能力値。本作は経験値によるレベルアップがないので、装備したアクセサリでステータスを強化することになる。
- **攻撃力**：高いほど大ダメージを与えられる
- **防御力**：高いほど受けるダメージを減らせる
- **集中力**：ロックオンゲージが溜まりやすくなる
- **射程距離**：ロックオンできる距離が伸びる
- **幸運**：魔物を倒したときに入手できるお金が多くなったり、よい素材が入手しやすくなったりする

④**現在のエンブレム**：レイルの背中にある模様。紋章屋で購入、変更することが可能だ。

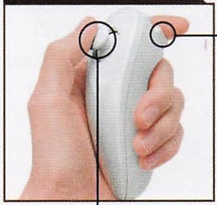
※通 はフィールド移動中などの通常時に行える操作、特 はそれ以外の特殊な状況でのみ行える操作を示す。



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS のココがスゴイ! 快適な操作感覚編

担当：石橋加奈子（♀）

ヌンチャクの操作



Ⓩボタン

通 カメラをレイルの後ろに戻す
特 （長押し）カメラをズームにする

Ⓩボタンはカメラワークに関する操作で、手動で動かしたカメラを瞬時に戻すことができる。押し続けてカメラをズームにすると、主観視点に近くなる。



◀オプションで©ボタンに変更可能。

コントロールスティック

通 移動 特 項目の選択

ヌンチャクのコントロールスティックは、基本的にレイルの移動に使用する。これは、街のなかでもフィールドでも同様だ。また、メニュー画面などの項目選択にもコントロールスティックを使える。この操作はWiiリモコンの十字ボタンでも代用できるので、プレイスタイルに応じて使いやすいほうを利用しよう。

移動 コントロールスティックで自由に移動

レイルの移動は、コントロールスティックを進みたい方向に倒すことで行える。カメラワークを変えながら移動しても違和感が少ない仕様になっているので、スムーズに操作できるはずだ。なお、特定の場所をポイントすることで、飛び移ったり何かにつかまったりして移動できる場合もある。



▲特定の場所をポイントすると、そこまでジャンプして移動可能。



歩く&走る

◀コントロールスティックを軽く倒すと歩き、強く倒すと走る。急ぐときは、下に示したローリングを多用しながら移動するのが便利だ。

泳ぐ



▶水のなかでは、泳ぐことができる。進みたい方向にコントロールスティックを倒しながらⒶボタンを押すと、レイルがすいすい泳いでいく。



特殊操作 移動しながらWiiリモコンを振る

ローリング

飛び込み前転のような動作をとるローリングは、本作をプレイするうえで非常に重要なもの。一時的に速く動けるので移動時に役立つのはもちろん、ダメージを受けなくなる無敵時間が存在するのもポイント。バトル中の緊急回避手段として活用できる。

アクセサリでパワーアップ!!

▶特定のアクセサリを装備すると、ローリングに攻撃判定が付加される。体当たりで魔物にダメージを与えられるようになるので、防御だけでなく攻撃にも利用できるように。





ローリング中は無敵時間が!

▲回避できないような攻撃を受けたときでも、ローリング中は無敵時間があるので安心。

CHECK そのほかの気になるシステムを先行レクチャー

ここでは、実際にゲームを遊ぶときに便利な基本情報を紹介しよう。まずはセーブやライフ回復について。セーブはエリア移動時などのオートセーブに加えて、青いクリスタル状のセーブポイントで行える。いわゆる宿屋のような回復施設はなく、セーブポイントに触れた際にライフが完全回復する仕組みだ。そのほか、魔物を倒した際に落とすアイテムを入手する、フィールドの木になっている実を食べるなど、ライフの回復手段は多数用意されている。その反面、回復アイテムを持ち歩けるわけではない点に注意しよう。次に覚えておきたいのが、2人での協力プレイの存在。プレイアブルイベントでハイスコアを出したり、バトルで強敵を倒したりするのが圧倒的に楽になるので、ぜひ友達や家族に手伝ってもらおう。



▲セーブポイントでのセーブは3カ所まで可能。オートセーブ機能も充実しており、エリアを移動した直後などに自動的にセーブをしてくれる。バトルに敗北しても、その直前からやり直せる親切仕様だ。



2人で協力プレイ!

◀魔物の数が多くても、2人で挑めば大丈夫！

レイルの特殊な能力は私自身の「右手」に宿る

右手に持ったWiiリモコンで対象をポイントすれば、レイルの右手も同じように対象をロックオン。そうなんです、レイルの「引力を操る能力」は「私の右手」に宿っています。一般的なゲームでのコントローラ操作は、十字ボタンで移動、そのほかのボタンでアクションを起こすというのが基本。この「アクションを起こす」という操作に自身の手の動きが加わると、プレイヤーと主人公との一体感がものすごく高まるのです！　そのうえ、レイルの能力とプレイヤーの操作が「手を使う」という部分でリンクしているから、やればやるほどゲームに没頭できます。特にバトルは簡単な操作でカッコいいシーンを連発できるので、「自分はヒーローだ！」とうぬぼれちゃうかも（笑）。余談ですが、操作に慣れないうちは、せっかくの能力を持て余すような感覚でした。ポイントがズレて通りすがりの住人を転ばせちゃったり、大きな球体の下敷きになっている住人を助けようとしたのに、間違って球体を叩きつけちゃったり……ゴメン！　でも操作に慣れてくると、かつての自分がウソみたいにすいすいと物体を操れるようになり、気分爽快です。レイルが「イヤッホォォウ!!」って叫ぶ気持ち、わかっちゃうかも！

魅力の本質を損なわない細かい気配りがイイんです!

なんでこんなに楽しく遊べるんでしょう？　私なりに考えてみたところ、「動かせるものと動かせないものが明確に区分されている」というのが隠し味のようです。本作では、動かせる物体にポインターが合うと、瞬時にその名称が表示されます。その判定はシビアじゃなくて、ターゲット上を軽くポインターが通り過ぎるだけで、「これが動かせるんだ」と認識させてくれるレベル。何を動かせるのかが、すごくわかりやすい。遊ぶために必要なルールが、きちんと提示されているんです。これってかなり重要なことで、仮にこの部分が「Ⓑボタンでロックオンするまで、その物体を動かせるかどうかわからない」という仕様だったら、こんなに気持ちよく遊べなかったと思うんです。このゲームには「発見」の楽しさがありますが、それは「タンスをシラミつぶしに開けて何かを探す」類のものではありません。物体の名称から「何ができそうか」を推測して、試行錯誤して反応を探るのがおもしろいんです。そういった本質的な魅力を踏まえた形で、ルールや遊び方が整理されている気がします。だからこそ、私はこのゲームをこんなにも楽しめているんだと思います。

① 引力を操ってラクチン移動



▲引力を操る力をレイル自身に作用させ、アクロバティックな移動ができるという設定。簡単操作で驚くほど華麗に木の枝を飛び移りまくります！

② 重さで反応が違うのもユニーク



▲大きい魔物を引き寄せようとすると、逆にレイルが敵に引き寄せられちゃう形になります。ぶつかったとき、お互いビックリする反応がちょっと好き。

③ 私の右手も上がってます!



▲ホネを持ち上げたら、ワンちゃんが寄ってきました。「はいはい、おあずけ～」なんて感じで、Wiiリモコンを持つ私の右手も同じポーズになっています。

④ バトルのテンポがグッドです!

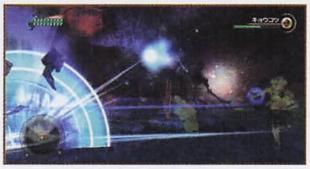


▲魔物や岩をつかんで、右へポイッ、左へポイポイッ。魔物の攻撃を避けるなど忙しいバトルですが、トントン拍子で魔物を倒せたときの爽快感が最高！

SYSTEM BATTLE&GLOWTH

バトルと成長に関するシステムを解説!

ここではレイルの基本的な戦い方を中心に、魔物の生態を利用した独特のバトルシステムを解説。また、バトルで有利に戦うために必要となる成長要素についても紹介していく。



▲強い魔物に囲まれても、戦い方を知り、能力を強化するアクセサリを身につければ、ヒーローらしくダイナミックな戦闘を行える。

レイルの能力を駆使する特殊なバトルシステム

レイルが持つ"引力を操る能力"は、バトルにおいても重要となる。魔物に攻撃する際の操作は「Wiiリモコンで対象をロックオン」→「Wiiリモコンを振って、投げる」という流れが基本となっており、フィールド上に落ちている物をぶつけて、魔物のリアクションを引き起こすことも可能。また、魔物が持っている能力を利用するという、非常にユニークなシステムも用意されている。



◀瘴気ストリームが出現すると、魔物の大群が出現。基本的に、戦いたくない場合は無視して進める。



▶画面左上に表示されたライフがなくなると敗北。最後にセーブされた地点からやり直しとなる。

ダメージの与え方1 魔物を投げるなどして何かにぶつける

最も基本となる戦法は、レイルの能力で魔物を地面や壁に叩きつけること。ただし、あまり大きなダメージは期待できず、あくまで基本中の基本というレベル。弱い魔物相手ならともかく、ある程度の強さの魔物と戦う際には不安が残る。また、重い魔物を動かすには時間がかかったり、そもそも絶対に動かせなかったりと、魔物自体を吹き飛ばす戦い方には多くのネックがある。



◀単なる叩きつけは緊急時の手段ぐらいに考えて、別の戦い方を中心にしたほうが効率はいい。

ダメージの与え方2 フィールド上の何かを魔物にぶつける

重すぎたり大きすぎたりと、レイルの能力では動かせない魔物と戦う際のセオリーとなるのが、フィールド上の何かを動かして、魔物にぶつけること。具体的には岩石や植物などをぶつけることになり、それなりのダメージが期待できる。また、炎に包まれているボム系の魔物に水をかけると、炎が消えて地面に落ちるなど、魔物の特性に応じた物をぶつけることで、特殊な効果を与えられることがある。一見すると役に立たなさそうに見えるものでも、特定の魔物相手には絶大な効果が期待できるのだ。



獣のホネ

◀ホネや岩石など、固い物体は武器として役に立つ。



立て札

◀こんな物まで武器として利用可能。いろいろ試そう。

フィールドに落ちている主な物

●赤いキノコ	●カメラ	●獣のホネ	●デッキチェアー
●浮き輪	●岩石	●ゴミ箱	●にんじん
●ウニ	●木箱	●こやし	●ビーチボール
●お弁当	●切り株	●サボテン	●水の入ったバケツ
●ガスボンベ	●金塊	●立て札	●ワイン樽

ダメージの与え方3 魔物の能力を利用する

特定の魔物を持ち上げた状態でBボタンを押すと、その魔物の攻撃をそのまま利用できる。すべての魔物の能力を利用できるわけではなく、能力ごとに使用回数があるものの、その攻撃力は非常に高い。バトルを有利に進められるのはもちろん、勲章の獲得にも影響してくる非常に重要なシステムといえる。





◀▲トゲを飛ばしてくるのが特徴のサボテンダーを利用した場合は、前方へ無数のトゲを発射する攻撃を繰り出せる。弓を使うゴブリンアーチャーを利用すれば、無数の弓を前方へ放てる。

CHECK 魔物にはそれぞれ生態がある

この世界に出現する魔物は、おのおのが意思を持ち、独自の生態系を築いている。魔物同士で助け合うだけでなく、種を越えて助け合う魔物までいるのだ。また、魔物ごとの固有の特徴も多く、その行動やリアクションを観察するだけでも十分楽しめる。ここでは代表的な魔物の生態を紹介していこう。



◀フィールド上の物や魔物の能力を使わないと倒しにくい強敵も存在。戦い方を工夫しよう。



◀ゴブリンはボムの近くにいることが多い。もしかして、火や燃えている物が好きなのかも?

『クリスタルベアラー』で出会えるユニークな魔物



キラーハウンド

ホネが好きなので、スケルトン系を追いかけていることが多い。レイルがホネを持ち上げると、後ろ足で立ち上がって、犬のようにおねだりするポーズをとることも。



サボテンダー

荒れ果てた砂漠を陽気に駆け回るサボテン型の魔物。水を与えると、ふた回りほど大きくなったという研究結果が残されている。攻撃は頭部に生えたトゲで行う。



プリン

ブヨブヨとやわらかい身体を持つ。大型の魔物だが、身体をつかみ取ると、小型のプリンが飛び出す。小型プリンをしばらく放っておくと、本体へ戻って元の姿に。



キングベヒーモス

北の大地の最強にして最悪の魔物。巨大な姿から繰り出される攻撃は、衝撃波として大地をわたっていくという。弱点を見つけないと、倒すことは非常に難しい。



スケルトン

ホネの魔物だけに、強い衝撃を与えると頭蓋骨がポロリと落ちることがある。ホネ好きのキラーハウンドが頭蓋骨を転がしていき、困る姿を目撃できることも。



ブルーマー

コロコロムシと同じように森に出現。地面に刺さって擬態している姿も見られる。ブルーマーの花の蜜を好むコロコロムシが、蜜を吸って回復をすることがある。



ゴブリン

ウォーリア、アーチャーなど、各地で多数のゴブリンが目撃されている。戦いの際に地面に埋まってしまった味方を掘り起こすなど、仲間意識が強いようだ。



トンベリ

かわいいローブ姿とは裏腹に、包丁を持って襲ってくる凶悪な魔物。念力でクギを飛ばす攻撃も行う。トンベリ族の女王を見たという噂もささやかれている。



ボム

ボムとは基本的に炎の属性を持ったものを指すが、地域によっては異なる属性と姿を持つ。持ち上げることで、周囲に炎をまき散らす攻撃を行える。水に弱い。



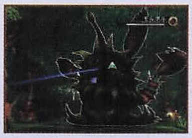
コロコロムシ

緑があふれる土地に出現する魔物。森や桜の関所で目撃されることがある。花の蜜や樹液が大好物で、コロコロムシ同士をぶつけると、丸まるという習性を持つ。



フェンリルウルフ

凶悪な魔物が多く存在する、北の大地に出現するという魔獣。普段は洞窟内でひっそりと息を潜めているが、侵入者が訪れると口から放物線状に氷のブレスを吐く。



モルボル

大きな口が特徴のモルボルは、ありとあらゆるものを食べてしまうらしい。美しい森で遭遇できるが、モルボルの周りではなんともいえない異臭が漂っているという。

成長方法1 魔物を全滅させて瘴気ストリームを閉じる

世界各地にポッカリと口を開けたように出現する瘴気ストリーム。普段は平穏なフィールドでも、瘴気ストリームが現れると辺りは一変する。空は闇に包まれ、魔物が出現。一定時間がたつとこの現象は収まるが、それまでに周辺の魔物すべてを倒しきって口を閉じると、レイルの最大ライフが上昇するミルラの結晶が入手可能だ。



▲瘴気ストリームの口が出現時と違う光を放ったら、周辺の魔物をすべて倒したという合図。能力で瘴気ストリームを閉じよう。

瘴気ストリームを閉じると…



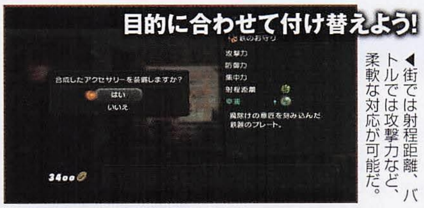
◀訪れた土地で初めて瘴気ストリームを閉じるとミルラの結晶が手に入る。



◀2回目以降はミルラの結晶ではなく、合成などに必要な素材が手に入る。

成長方法2 アクセサリでパワーアップ

本作には経験値によるレベルアップの概念はなく、ステータスを強化する際にはアクセサリを装備することになる。装備できるアクセサリは、イヤリング、リング、アミュレットの3種類。ステータスをバランスよく上げるか、何かに特化して上げるか、状況に応じて自由に変更できる。



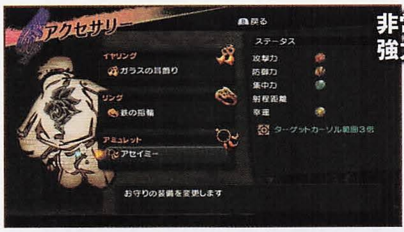
◀街では射程距離、バトルでは攻撃力など、柔軟な対応が可能だ。

素材を集めてアクセサリを作成

アクセサリはモーグリが営むショップで完成品を買うほかに、素材を渡して合成で作ることが可能だ。1つのアクセサリを作るには3種類の素材が必要となり、素材を1種類ずつ渡していくことになる。どんな順番で渡しても失敗することはないが、その順番によってモーグリの反応が変わることがある。無反応に近いこともあれば、明らかに感心するような反応を示すことも。モーグリの反応から推測すると、どうやら素材を渡す順番には何か秘密が隠されているようだ。



▲どの順番が最適なのか？　素材を渡した際のモーグリの反応をうかがおう。



非常に便利な能力を備えた強力なアクセサリも存在する!

◀アクセサリのなかには、「ダウンしにくくなる」や「ポインターのサイズが大きくなる」など、特殊な効果を得られるものがある。バトルの助けになるものから、フィールドの探索に役立つものまで、その効果は幅広い。アクセサリの役割は、単にステータスをアップするだけではないのだ。

CHECK 素材集めの基本は魔物を倒すこと!

アクセサリを合成するために必要な素材は、宝箱から手に入れるほか、世界中のショップで購入したり、魔物を倒したりすることで入手できる。人気の素材は高値で取引されていることから、魔物を倒して手に入れたほうが早い。ここでは、序盤で入手できる主な素材の名称とゲーム中で確認できる説明文を紹介しよう。果たして、これらの素材はどのようなアクセサリを作るうえで役に立つのだろうか？



▲素材は、ジャケットのエンブレムを作る際にも必要となる。

魔物が素材を落とす!



▶幸運が上がるアクセサリを身につければ、レアな素材をゲットできるかも。



◀ショップによって素材のラインナップが違う。

主な素材

- **ナット**：ボルトと対で物を収める部品。なんとなく収集してもいい
- **モーグリ人形**：モーグリ郵便開局記念に99体だけ生産された人形
- **レザークラフト**：革を用いて作られた工芸品。靴にカバンに財布に鞭
- **ヨーヨー**：円盤に紐を巻きつけた玩具。スピナーの世界へようこそ
- **四葉のクローバー**：幸福を招くと噂のクローバー。見つかりすぎると逆に不安



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS のココにハマる!

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー

熱きバトル 編

担当：杉やん（♂）

ゴリ押しは通じない？ スマートな頭脳戦が重要!

たぶんね、最初のほうをちょこっとだけ遊んだ人は、バトルをヌルいと感じると思う。だってさ、魔物をつかんで壁や地面に叩きつけるだけで勝てるんだぜ。なんて甘く見てた自分が焦り始めたのは、デモンズウォールとのバトルから。これはプレイアブルイベント形式で行われるバトルで、素早く倒さないと通路から押し出されてしまうわけだが……1ダメージも与えられず完敗。負けても物語が進むのが、逆に悔しい。なんなんだよ！
引力で動かせない魔物なんて汚ねえよ！　そんな悪態をつきながらゲームを進めると、バトルが長引くことが増えてきた。魔物を壁に叩きつけるだけじゃなくて、岩石とかを投げつけて効率よくダメージを与えてるつもりだし、魔物を持ち上げてその能力を使った攻撃もしてる。倒すだけなら、倒せなくはない。そうじゃなくて、例えばボムを投げると爆弾がわりにできて便利なんだけど、普通に持ち上げようとしてもダメ。浮いてるから、うまく引っぱれないわけだ。仕方がないから物を投げて地面に叩き落としてから持ち上げるんだけど、正直まわりくどくて時間がかかっていた。そんなある日、ボムを横へ吹き飛ばすような操作をしたところ、ボムが目を回して地面に落下！
この瞬間、オレのなかでスイッチが入った。このゲームで大事なのは発想力だ!!

「勝利＜発見」みたいな？ いろいろと試すのもおもしれー

その日を境に、オレの戦い方は変わった。獣のホネ、焚き火、水の入ったバケツ、火薬の詰まった樽……。フィールドを見渡すと、さまざまな物が落ちている。発想力をふくらませると、こういった物の効果的な使い方が見えてくる。燃えている魔物に水をかける、植物の魔物に火をつける、犬や狼のような魔物に好物のホネを与える……。そんなオレの行動に対して、いろいろな反応が返ってくるのがおもしろくてたまらない。ついでに勲章も集まっていくし、ヤバイね。最初は「物＋魔物」の組み合わせばかり考えてたんだけど、最近は「魔物＋魔物」の組み合わせも奥が深いことに気づいてきた。これは魔物と魔物をぶつけて合体させるって意味もあるんだけど、それとは別に、魔物同士の関係性を探るのも相当楽しいんだな。甘い蜜を持った植物の魔物と、その蜜が好きな虫の魔物は仲がいい。ホネが好きな狼の魔物は、ホネホネのスケルトンを追い回す。そんな情報をもとにいろいろ試すと勲章がもらえて……って、なんだかオレ、実は戦士よりも学者のほうが向いてるのかもな（笑）。

1 瘴気ストリーム警報にご注意!



▲「ピッピッピッポーン」。魔物が出現する際には、レースのスタート時のようなシグナル音が鳴り響く。慣れてくると、この音を聞くだけで身体がうずく！

2 魔物同士をぶつけると合体!



▲コロコロムシ同士をぶつけると合体して別の魔物に！　またスケルトン同士をぶつけると、キョウコツという魔物に変化。ヤバイ強さになってしまう。

3 ローリングの無敵時間が重要!



▲うおっ、こんなのよけるのムリ！　なんてときでも、ローリングなら緊急回避が可能。大量の魔物に囲まれたときとか、何度もお世話になるはず。

4 ある意味、オレの相棒



▲自爆寸前に投げて爆弾がわりにできるボムに、地面に埋めて地雷がわりにできるクレイモア。これらがいると、バトルで楽ができてありがたい。

PLAYABLE EVENT

イベントシーンなのに操作が可能!

プレイアブルイベントとは、イベントシーンでありながらプレイヤーが介入できる特殊なもの。まるでプレイヤー自身がレイルになったかのような一体感を味わうことができる。



▲例えば追っ手から逃げるイベント中は、レイルの能力で追っ手を妨害できる。まさにプレイアブル（遊べる）イベントといえる。

STGからRCGまでバリエーションが豊富

プレイアブルイベント中は、通常とは異なるルールやアクションでゲームが進む。魔物と戦うSTG風のものから、飛空艇を操縦するRCG風のものまで、そのバリエーションは非常に多彩だ。新たに判明した2つのプレイアブルイベントも、ビーチでのドンケツゲームと舞踏会でのダンスをモチーフにした、非常にユニークなもの。これらの新着イベントと実際に遊んだプレイレポートを中心に、プレイアブルイベントの魅力や幅広さについて紹介していこう。



◀大半のプレイアブルイベントは失敗しても話が進む。仮にクリアが必須となる場合でも、何度もリトライすることができる。

NEW PLAYABLE EVENT 1

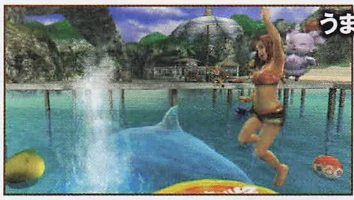
女の戦いをレイルが手助け!

ドンケツ



◀ベルがバランスを崩して海に落ちそうになったら、こっそり能力を使って支えよう。逆に相手チームを引っぱり、バランスを崩すことも可能。

ビーチでの縄張り争いで口論になり、ドンケツバトルで決着をつけることになったベル。その様子を陰で見ていたレイルは、能力を使ってベルをサポートすることにする。卑怯者ぞろいの相手チームは、妨害工作としてベルにビーチボールなどを投げつけてくる。能力を使ってベルを守りつつ、彼女を勝利に導こう。



◀セルキー族の娘達がお尻をぶつけあって戦う姿は、非常にセクシー。それゆえに（?）観客も多いので、不用意に能力を使いすぎると、不審がられてしまう。

PLAY REPORT

意味もなく揺さぶりたくなる!

「引力を操る能力」ってマジで万能。相手を引っぱって海に落としちゃえば楽勝じゃん……なんて思って挑んだけど、これが意外と難しい。安易に能力を使うと、隠れているレイルが見つかりそうになって評価がダウン。力ずくでは勝てないっぽい。それはさておき、相手やベルを左右に揺さぶって、自由にたわわな揺れを楽しめて◎です。（杉やん）

そのほかの現在判明しているプレイアブルイベント

レイルが大活躍するプレイアブルイベントはシチュエーションもルールも非常に多彩。ここでは、これまでに公開されたプレイアブルイベントを総ざらいして紹介する。上で紹介した2つを含めて、7つすべてが違う遊び方になっていることで、その幅の広さを実感できるはずだ。なお、いくつかのプレイアブルイベントはクリア時にスコアが表示される。高いスコアを獲得しないともらえない勲章も存在するので、やり込みプレイ好きには見逃せない要素だ。



魔物を撃て!

魔物を撃ち落とせ!!

Wiiリモコンで魔物をポイントして撃ち落とすSTG。リロードが不要で爽快に撃ちまくれるのが魅力。巨大なボス風の魔物も出現する!



アレクシス号危機一髪

飛空艇を操縦せよ!

アレクシス号を操縦して不時着を狙うRCG風のイベント。細い峡谷を通り抜けるため、操縦を間違うと崖に船体をこすり、大変なことに!

EXTRA

発見と驚きに満ちた世界を楽しもう!

世界中には、さまざまな形でお楽しみ要素が隠されている。自由気ままに世界を旅して、そういったお楽しみ要素を探すのも、本作の楽しみ方の1つだ。その一部を紹介しよう。



▲作った庭がそのままフィールドに反映される「お庭づくり」。紅葉の地で日本庭園を作れるほか、王都では西洋風の庭園を作れる。

お楽しみ要素の一部を先行チェック

メインストーリーの魅力を大きな軸としながら、もう1本の大きな軸となるのが「寄り道」の楽しみだ。本作はある程度ストーリーを進めると、行動の自由度が一気に広がり、世界中のさまざまな場所を気ままに探索できるようになる。ここでは、寄り道の際に楽しめる、さまざまなお楽しみ要素について紹介をしていこう。



◀怪しい場所を調べると反応が。街頭モニターのチャンネルを変えるなんてことも可能。いろいろと調べてみよう!



▶さまざまな場所を探索することは、素材集めや勲章集めにも役立つ。寄り道をするメリットも大いにあるのだ。

住人とのさまざまな交流(?)

街やフィールドで暮らす住人達と交流を深めるのも、寄り道の楽しみ方の1つ。といっても、個人と交流を深めるわけではなく、手助けやちょっかいを出してリアクションを楽しむようなスタンスとなる。イタズラをしても直接的なペナルティはないようだが、詳細は不明。ただ、いくつかの勲章については、住人との交流と密接にからんでくるようだ。



◀住人を吹き飛ばすと、バラッとお金が出てくることがある。

レイルの行動によって住人の感情が変わることも!



▶住人の感情は、アイコンや表情によって表現される。積極的に人助けを行うと、レイルへ好意を示す人が増えるようだ。場合によっては、お礼の手紙が届くなんてことも?

チョコボ掘り

チョコボに乗ると地面の一部が光って見えるようになり、そこを掘ると、お金やギザールの野菜を入手可能。ギザールの野菜はチョコボの大好物で、チョコボがダッシュできる時間が延長される。チョコボに乗りたいときは人から借りるのが基本だが、野良を捕まえるほか、人から奪うこともできる。



▲旅をしながら、ちまちまお金稼ぎ。チリも積もれば、山となるかも?

トレジャーハント

この世界には「トレジャーハント倶楽部」なる謎の組織が存在し、いたるところでお宝の情報を提供している。ある程度ストーリーが進むと世界を自由に歩き回れるようになるので、街の掲示板に貼られた謎の地図や、新聞に載っている情報をもとにして、トレジャーハントの旅へ出かけよう。



▲宝の地図（写真）に示された場所を探し出すと、お宝を入手できる!

エンブレム

レイルが着ているジャケットの背中に描かれたエンブレムは、紋章屋で変更することが可能。デザインを完成させるためには素材が必要となるが、一度でも完成したデザインは紋章屋でいつでも変更できるようになる。





▲モーグリから過去の『FFCC』シリーズまで、多くのデザインが存在。

NEW PLAYABLE EVENT ②

相手をしっかりエスコートしよう! ダンスパーティー



◀輪と音符が重なったら、対応するコントローラを振ろう。

ある人物とコンタクトをとるため、タキシード姿でダンス会場を訪れたレイル。怪しまれないようにするため、会場の貴婦人達とダンスをしながら、目的の人物へ近づいていくことに。このイベントは、音楽に合わせてヌンチャクとWiiリモコンを振るという、リズムゲーム感覚でプレイすることになる。



◀入力タイミングがずれると、レイルのカッコ悪い姿が……。

PLAY REPORT

タキシードに見とれている場合じゃナイ！

このプレイアブルイベント、うれしいことに曲が3種類もあるんです。優雅な「アルフィタリア・ワルツ」、情熱的な「セルキーズ・タンゴ」、そしてまさかのアイリッシュ曲「クラヴァット・ステップ」。同じ曲でも難易度が設けられており、最高難易度のダンスはもう楽譜に近いんじゃないの？　って思うぐらいイケイケでした！　（石橋加奈子）





逃避行

追っ手を振りきれ!

チョコボ車の運転をベルにまかせて、追ってくる衛兵を吹き飛ばして逃げ切ることが目的。引力を操る能力で橋を壊すなど、妨害工作も可能。



デモンズウォール

遺跡に潜む強敵とのバトル!

壁と扉が一体化したようなデモンズウォールとのバトル。うかうかしていると、壁に押されて落とされてしまう。いわゆるボス戦のようなもの。



バハムートストライク

バハムートの弱点を探せ!

岩石などをぶつけても、巨大なバハムートはびくともしない。この強大な敵の弱点をどうやって探し、どうやって狙うのかが、勝利へのカギだ。

ケッカバウ

王都にある王立競技場コートでは、ケッカバウというサッカーに近い球技を楽しめる。基本ルールはサッカーだが、レイルの能力を使うとボールを持ち上げることも可能。正々堂々と戦うべき？



◀手を使うのはNGだが、レイルの能力は使い放題。ズル過ぎ？

海や川での釣り

海や川では、釣り好きのお年寄りと釣り勝負を楽しめる。釣りといってもレイルは釣竿を使わず、能力で魚を釣り上げることに。通常時とは違う操作方法になるため、慣れるまでは坊主が続くかも。



◀大きい魚ほど釣りあげるタイミングもシビア。集中力が大切だ。

野菜の収穫

目的は野菜を収穫するだけとシンプルだが、その畑を守るのはシドの技術が結集された超高性能カカシ！　ビームを放つカカシを恐れる農場主にかわって、命がけの野菜の収穫が始まる!!



◀カカシから放たれる無数のビームを、ローリングで緊急回避！

CHECK やり込み派必見の「勲章(AWARD)」に注目!

「勲章（AWARD）」とは、アイテムの入手やリアクションの発見といった特定の行動に対して、ご褒美としてもらえるもの。最初は簡単に勲章が増えていくが、難解な条件を満たさないと入手できないものも多く、やり込み派ユーザーへの挑戦状ともいえる。



◀コンプリートへの道は、果てしなく遠い！



◀おしっこをかけられ、まさに屈辱!!　普通に遊ぶと得られない勲章も多々ある。



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS のココがツボ! やり込みマニア編

担当：そみん（♂）

「コレ、何に使うの?」という疑問が大事なんです

ゲームを始めて数時間。いきなり、世界が広がる瞬間があります。おそらく、多くのプレイヤーは二択を迫られます。先が気になるメインストーリーを追うか、広がった世界を自由に冒険するか……。まあ、そんなに固く考えなくてもいいんですけど、サブイベント探しや素材集めに手を出し始めると、本当にキリがありません。プレイアブルイベントも、ハイスコアや勲章を狙い始めると、その絶妙なバランスに舌を巻くことになります。2人での協力プレイで挑むとかなり楽になりますが、1人で挑戦する場合、相当な遊び込みが必要になります。そんなわけで、やり込み要素が満載の本作ですが、アドバイスを1つ。本作の本当の楽しさを味わうためには、自分で考える姿勢が必要となります。街で消火器を見かけたけど、どこで使うの？　庭園の屋根をジャンプでつたっていくと、どこにたどりつく？　などなど、メインストーリーには関係なさそうな施設やアイテムであっても、好奇心や直感をもとに能動的に働きかける姿勢が大事です。考え抜いた行動、もしくは思わぬ行動が、予期せぬ結果に結びついたときの「発見」の喜び。きっとクセになりますよ。

牛の乳しぼり、こんなやり方ありですか?

いや、「ありですか？」って聞かれても……なんて、頭を抱えたりしながら、勲章集めに奔走してます。勲章の表示画面はパネル形式になっていて、1つの勲章を獲得すると、その付近のパネルに別の勲章獲得のヒントが示されます。そのなかの1つが、上に示した「牛の乳しぼり、こんなやり方ありですか？」というわけです。まあ、「牛の乳しぼり」というキーワードはもらえてるわけだから、牛を探していろいろ試そう……と思って牛を探し歩いていたら、空に浮かんだ謎の穴に羊が吸い込まれていく衝撃的なシーンを目撃することに!!　もーう、どんだけサブイベントが用意されてるんだ、このゲームは！　なんて余談はさておき、ヒントを解読しながら勲章集めを進めるというプレイスタイルは、何をすればいいかというプレイの方針や目的が決めやすくなってオススメです。バトルで役に立つ発見につながることも多いですし。それにしても、すでにかなりの時間遊びましたが、現在の達成率は36%。なかには、やり込み度合いによって「銅→銀→金」と色が変わる勲章もあるので、すべてで「金」を狙おうとするのは果てしなく遠い道のりになること確定……。気長にチクチクとがんばります。

① 勲章集めが熱い!!



▲序盤は簡単だけど、中盤以降はちゃんと考えないと全然集まりません。ヒントをもとに、いろいろ試して、コツコツ探していく姿勢が大事です。

② スコアアタックが熱い!!



▲プレイアブルイベントのなかには、スコアアタックの要素を持つものも。「魔物を撃て！」でボス級の魔物を倒すのは、かなりのやり込みが必要です。

③ 素材集めが熱い!!



▲アクセサリやエンブレムの作成に必要となる素材集めは、ついついハマってしまいます。メニュー画面で素材の入手場所を確認できるのが便利です。

④ サブイベント探しが熱い!!



▲ケッカバウに釣り、野菜の収穫と、ミニゲーム形式のサブイベントも、とにかく盛りだくさん。息抜きのつもりが、ついつい熱くなるんですよね。

PSP

P3P
PERSONA3 PORTABLE



学園ジュブナイルRPG『ペルソナ3』がPSPで生まれ変わる！　女性主人公の視点で展開するもう1つの物語や新たに加わるキャラクター、追加されたいくつものシステムなど、本作の特徴と多彩な楽しさをまとめて紹介していこう。

キャラクター&システムの両面から『ペルソナ3ポータブル』の魅力を総まとめ!!

心の力「ペルソナ」で戦う高校生の活躍を描くRPG『ペルソナ』シリーズ。そのなかでも特に人気の高い『ペルソナ3（以下、P3）』が、女性主人公の追加といった新要素を盛り込んでPSPに登場。本作は、『P3』にさまざまな要素を追加した『P3フェス』の本編をベースに、『ペルソナ4（以下、P4）』のシステムを多数採用した内容。今回は、その魅力をキャラとシステムの両面から追求する。『P4』から登場するゲストキャラの情報も要チェック！

ペルソナ3ポータブル			
2009年11月1日発売	¥6,279（税込）※		
PSP	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	発売元:アトラス	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	育成

STORY ストーリー

2009年4月。「月光館学園」の学生寮へ向かっていた主人公は、時計が0時を刻んだ瞬間に奇妙な体験をする。それは「影時間」と呼ばれる、1日と1日の間に存在する時間による現象だった。その後、人々の心を食らう怪物「シャドウ」と遭遇した主人公はこれを倒し、影時間の謎を解くために結成された「特別課外活動部」に所属。影時間にのみ現れる謎の塔「タルタロス」へと挑んでいく……。

発売直前EXTREME

生まれ変わった



SYSTEM 01 ゲームの基本構造

学園生活を送りつつタルタロスを探索！

本作では、2009年4月からの1年間を、現実と同じカレンダーにそって生活していく。昼は、学生として人々と交流することで「コミュ」を築き、夜は特別課外活動部のメンバーとしてタルタロスを探索するのが基本のスケジュールだ。ただし、タルタロスの探索は任意であり、夜に勉強したり街に行ったりすることもできる。随所に用意されたイベントを満喫することも本作の楽しみ方の1つだ。



高校生活を楽しみながら人々と交流！

◀昼は月光館学園の生徒として、授業を受けたり部活に出たりといった普通の学園生活を過ごす。学園内や街をめぐりながら、さまざまな人々とコミュを築いていこう！



影時間でシャドウを討伐！

▶夜は主に、影時間に現れるシャドウを討伐しつつ、謎の塔であるタルタロスを探索する。タルタロスの途中には強力なボスが出現し、主人公達の行く手を阻む。

ペルソナの力に目覚めた高校生
Player（主人公）
男性▶CV：石田彰　女性▶CV：井上麻里奈
PERSONA：オルフェウス

本編の主人公で、どちらか好きな性別を選択できる。通常は1人1体しか召喚できないはずのペルソナを、複数使い分けることができる特殊な力を持っており、その点を見込まれて特別課外活動部のリーダーに任命される。



▲女性主人公を選択した場合は、メニュー画面がピンク色に変化。BGMも新曲に変わる。

※PSP goに対応したダウンロード版（￥5,040）も同時発売。

CHARACTER

キャラクター

特別課外活動部のメンバーとして、主人公とともに戦う仲間たちを紹介。個性豊かでリアルなキャラたちが織り成す人間ドラマにも注目だ。



▲お調子者だが、他人を気づかう優しい少年。

▲女性主人公に見せる、女らしいカワイイ一面。

▲語尾に英単語が混ざる独特の口調がチャームポイント。

ムードメーカー
Junpei Iori
伊織順平／CV：鳥海浩輔
PERSONA：ヘルメス

主人公と同じクラスの同級生で、明るい性格のムードメーカー。自分と同じ転校生である主人公を気づかい、友人となる。常に周囲を盛り上げようとするが、悪乗りしすぎてゆかりや美鶴に冷たくあしらわれることも多い。

父親の事故死の謎を追う女子高生
Yukari Takeba
岳羽ゆかり／CV：豊口めぐみ
PERSONA：イオ

主人公がペルソナ能力に覚醒する場面に立ち会った少女。過去に起こった事故で父親を失い、その原因を探るために特別課外活動部に入部した。ハートのチョーカーやピンクの服など、女の子らしいカワイイものを好む。

特別課外活動部を発足させた才女
Mitsuru Kirijo
桐条美鶴／CV：田中理恵
PERSONA：ペンテシレア

特別課外活動部の発足者であり、最も早くペルソナ能力に覚醒した少女。月光館学園の出資元である桐条グループの一人娘であり、生徒会長も務めている。才色兼備の秀才だが、流行や恋愛にうとくズレた一面も……。

『P3』で二色の衝撃を体感!!

SYSTEM 02 日常生活

学生として過ごしながら人々と交流しよう！

主人公は、朝から放課後まで授業に出席し、放課後は友人と一緒に遊んだり部活や同好会に参加したりしながら、人々とコミュを築いていくことになる。夏休みや修学旅行など、学生ならではのイベントのほか、クリスマスや夏祭りといった季節にかかわるイベントも数多く発生し、ドラマチックな学生生活を体験することができる。



▲放課後になれば、部活や同好会に参加できる。友人や街の人と一緒に過ごすことも可能だ。

テストや学校行事などが盛りだくさん！



▲中間や期末などの定期試験も実施される。よい成績をとれば、報酬が手に入る。

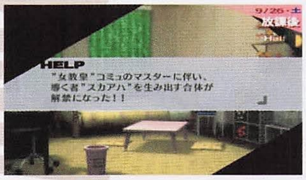


▶街の施設では、「学力」や「魅力」などのステータスを強化できる。ステータスが高くなれば、新たな出会いが！

SYSTEM 03 コミュシステム

絆を深めてペルソナの力に変えろ！

特定のキャラ（コミュキャラ）と親しくなるとコミュを築ける。コミュは、キャラとの絆の深さを示すもので、絆が深まるとランクが上昇。ランクが上がるほど、特定のペルソナ合体で獲得できる経験値のボーナスが増える。



◀ランクが最大になると、特別なペルソナが解禁。

ペルソナ合体時にボーナス！



▶コミュを築いて、経験値のボーナスを狙おう。

女性主人公専用のコミュキャラ



岩崎理緒
運動部に所属する少女。マジメな性格ゆえに、チームメイトとトラブルを起こすことも。

長谷川沙織
留学経験のある2年生。同級生より歳が2つ上のため、クラスに溶け込めず悩んでいる。



▲その外見に似合わず、趣味は機械いじり。なお、料理は苦手のようだ。

▲常にトレーニングをかかさず、食生活にも気をつかう。

▲初対面のはずの主人公を、知っているような素振りを見せる。

P CHECK! 女主人公では コミュキャラも変化！

本作では、築くことができるコミュが主人公の性別によって変化する。また、同じコミュキャラであっても、主人公の性別が異なると、会話の展開などが違うものになる場合がある。

▲同じコミュキャラでも、男性主人公では特別な異性として、女性主人公では友人として接することも。

ボクシング部のエース
Akihiko Sanada
真田明彦／CV：緑川光
PERSONA：ポリデュークス

主人公の力を認めてリーダーに任命した高等部の3年生。ボクシング部では無敗を誇るエースで、校内にはファンクラブが存在する。美鶴とは高校に入る前からの付き合いで、2年前からともにシャドウと戦っていた。

パーティのナビゲーター
Fuka Yamagishi
山岸風花／CV：能登麻美子
PERSONA：ルキア

主人公の同級生で、優しくおっとりした性格の少女。とある事件でタルタロス内に迷い込み、友人のピンチに際してペルソナ能力が覚醒する。バトルでは直接戦いに参加せず、敵の弱点などを調べるサポートを担当する。

「自我」を持つ兵器
Aegis
アイギス／CV：坂本真綾
PERSONA：パラディオン

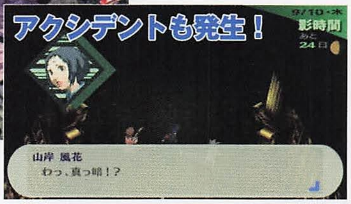
屋久島にある桐条家の別宅で、主人公と出会う対シャドウ兵器。ロボットだが「自我」を持っているため、ペルソナを召喚できる。彼女は、主人公に対して強い執着を見せており、そこには重大な秘密があるようだ。

SYSTEM 04 タルタロス探索
タルタロスを登って最上階を目指せ！

影時間にのみ現れる謎の塔・タルタロス。主人公は影時間の秘密を解くため、この塔の最上階を目指すことになる。ただし、この塔には仕掛けがあり、一度で最上階までは登れない。1年をかけて少しずつ登っていくことになるのだ。



◀タルタロスは、入るたびに構造が変わる特殊なダンジョン。上の階に進むにつれ、出現する敵も少しずつ強くなる。



▶タルタロス内では、宝箱だらけの場所に出たり、暗闇で敵が見えなくなったりといったアクシデントが起こることも！

NEW 「失踪者クエスト」で報酬をゲット！

「失踪者クエスト」は、タルタロスに迷い込んだ人を救出するというサブイベント。「ベルベットルーム」からの「タルタロスに誰かが迷い込んだようだ」という連絡が、その発生の合図になっている。物語の進行には関係ないが、クリアすれば報酬を入手できる。



◀失踪者クエストは、設定されている期限内にクリアする必要がある。

SYSTEM 05 バトルシステム
敵の弱点を突いてもう1度行動せよ！



本作のバトルは、ターン制のコマンド選択式。敵をダウンさせるともう1度行動できる「1moreプレス」という仕組みが特徴となっている。これをうまく利用することがバトルに勝利するコツだ。

▲敵の弱点を突くかクリティカルが発生すると、敵がダウン。攻撃したキャラが、もう1度行動できるようになる。



▶すべての敵をダウンさせればパーティ全員による「総攻撃」が可能になる。総攻撃を行うと、ほぼすべての敵に大ダメージを与えられるので、うまく狙おう。

NEW 仲間との絆を深めて協力しながら戦え！

本作には『P4』で好評だった、パーティの仲間達がバトルでいろいろと協力してくれるシステムが搭載されている。仲間との絆が深まると、敵の強力な攻撃から主人公をかばってくれたり、一緒に「合体攻撃」を繰り出してくれたりなど、さまざまな行動をとってくれる。また、自らがピンチにおちいったときには、「食いしばり」で攻撃に耐えてくれることも。こうした仲間の協力を得れば、バトルを有利に運べる。



▲合体攻撃はダメージが大きいだけでなく、敵を必ずダウンさせることができる。





▲荒垣を戦線に復帰させようとする真田だったが……。



▲年齢に不相応な天田。小学生が落ち着く場所が、神社とは……。

ペルソナ使いの忠犬
Koromaru
コロマル／CV：???
PERSONA：ケルベロス

長鳴神社の神主に飼われていた犬。シャドウを撃退したところを真田に目撃され、学園の学生寮へやってくる。人間の言葉は話せないが、アイギスが通訳をすることで仲間達とコミュニケーションをとることができる。

P CHECK! コロマルとの夜の「散歩」では コミュキャラとの絆が深まることも！

コロマルが仲間になると、一緒に夜の「散歩」に出かけられる。散歩中にコミュキャラと出会えば、絆を深めることも可能だ。また、学生寮の仲間を誘えば男女の主人公で異なる特別な会話も楽しめる。



▲一緒に散歩に出かけた学生寮の仲間が、いつもと違った一面を見せることも。

他人と距離を置く不良少年
Shinjiro Aragaki
荒垣真次郎／CV：中井和哉
PERSONA：カストール

特別課外活動部のメンバーとして、美鶴や真田とともに戦っていた3年生。ある理由から退部し、仲間達と距離をとるようになっていた。天田の加入をきっかけに部に復帰するが、その意図は不明となっている。

憂いに満ちた小学生
Ken Amada
天田乾／CV：緒方恵美
PERSONA：ネメシス

月光館学園初等科の生徒。2年前に母親をなくしたせいか、大人びた言動が目立つ。長鳴神社でゆかりに声をかけられたことで主人公達と知り合い、ペルソナ能力の覚醒後、自分から特別課外活動部に入部してくる。

SYSTEM 06 ペルソナ合体

ペルソナ合体で新たなペルソナを作ろう！

バトルに勝利すると、ペルソナのカードを入手できることがある。このカードをベルベットルームで組み合わせると、新たなペルソナを作り出せる（ペルソナ合体）。なお、生み出されるペルソナは、カードの組み合わせによって変化する。



◀ペルソナ合体には、2つを組み合わせる「ノーマルスプレッド」のほか、3つ以上を組み合わせるものなど、いくつかの種類がある。



▶ペルソナを一定のレベルまで育てれば、「スキルカード」を入手可能。これを使うと、任意のペルソナにそのスキルを付与できる。

NEW 女性主人公は案内人の性別を選べる！

女性主人公でプレイしている場合は、ベルベットルームにいる「案内人」の性別を選ぶことができる。女性を選んだ場合は、『P3』でおなじみのエリザベスが登場するが、男性を選んだ場合は、新キャラであるテオドアが案内人を務めてくれる。



▲ベルベットルームで受ける「依頼クエスト」では、案内人の意外な一面が明らかに。



テオドア
女性主人公でプレイすると選べるベルベットルームの案内人。穏やかで紳士的な男性だ。

女性主人公でプレイすると『P4』の雪子がゲスト出演!!

女性主人公を選択してプレイすると、夏休みに合宿を行うイベントが発生。『P4』の舞台となった稲羽市に行くことになる。そこでは『P4』のキャラである天城雪子が登場。中学生時代の彼女と出会うことになるのだ。



▲『P4』の時代よりも髪が短く、容姿に幼さが残る雪子。天然な性格は、そのままのようだ。



▶本作の2年後が舞台となる『P4』では、ペルソナ使いとして活躍する彼女の姿が描かれる。



天城雪子
稲羽市にある天城屋旅館の女将の娘。放課後や休日に旅館の仕事を手伝っている。『P4』では、仲間達とともに、稲羽市で起きた殺人事件の犯人を追うことに。



最新情報&電撃ゲームス式ガイド!

ファイナルファンタジーXIII			
2009年12月17日発売	通常版:¥9,240(税込)/PS3同梱版:¥41,600(税込)		
PS3	ジャンル	RPG	SF
	メーカー	スクウェア·エニックス	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

よくわかる FFXIII
ファイナルファンタジー

全8ステップの徹底解説!
10ページで絶対わかる最新解説書!!

新世代のRPGをリードすべく大幅な進化を遂げた『FFXIII』。世界観、戦闘システムのどこを切り取っても新しく、一見するとわかりにくい部分も多い。そこで今回は、事前情報を確実に理解するため、わかりやすさ重視で全情報を再構成!! これで発売前の予習は万全だ。

Section 1 World どんな世界？ 世界

舞台となるのは、パルスとコクーンです

STEP 1 パルスとコクーン

2つの舞台の関連性

？物語の舞台はどこなの？

解決 パルスと呼ばれるとても広い世界とコクーンと呼ばれる世界が舞台です

『FFXIII』を理解するうえで、まず最初に覚えるべきキーワードが、舞台となる世界、パルスとコクーンです。パルスは人が暮らすには厳しい大自然が残る広大な世界で、コクーンはその上空に浮かぶ球状の世界です。人々はコクーンで暮らしており、そこでは高度な文明が栄えています。物語は、この2つの世界で展開していくことになります。



？コクーンとパルスは別の世界？

解決 コクーンはパルスの上空にあります。空に浮かぶ近未来的な都市です

コクーンは人智を超えた存在であるファルシによって築かれた、平和と安定を約束された世界です。そこには近未来的な都市があり、数千万の人が住んでいます。一方のパルスは、コクーンの人々が地獄と恐れる「下界」です。この2つの世界は環境的にもイメージ的にも両極端といえますが、地球と月のような関係で、同じ世界に存在しています。

？両方の世界に人がいるの？

解決 人はコクーンに住んでいます。パルスに人は住めないと言われています

基本的に人間はすべてコクーンで暮らしており、彼らはパルスを恐れています。しかし、パルスにも人が暮らしていたと思われる痕跡が残ってるようです。遥か昔に何らかの原因で人が住めなくなり、人間は皆、コクーンへ移住したと考えることができそうです。もしかするとコクーンは元々、いわゆるシェルターの役目を果たしていたのかもしれません。

STEP UP コクーンを統括する聖府とは？

人々が暮らしているコクーンは、多くの飛空艇が飛び交う高度な文明を持った世界。そこは、聖府と呼ばれる機関によって支配されており、人々はこの聖府の統治のもと、平和な生活を送っている。なお、人々はパルスを恐れているが、基本的にパルスへ行く手段はなく、その実情を知る者はいないようだ。



聖府の軍事力は絶大!!

聖府には軍があり、軍事用飛空艇や武装した兵士の戦う姿も確認できる。その軍事力はかなり高く、軍用に改良したモンスターも使役しているようだ。聖府が持つこの大きな力は、やはりパルスからの脅威に備えたものなのだろうか。



▲近代的な建物が立ち並び、飛空艇が飛び交う世界コクーン。すべての人間はこの中で生活している。

重要 コクーンの人がパルスに追放される“パージ”が物語の幕開けとなる！

ゲームに出る！

物語の冒頭では、コクーンを統治する聖府が、市民の一部をパルスに追放しようとする事件が描かれる。どうやらこれが、物語の幕開けとなるようだ。追放される理由は、パルスの影響を受けたからということだが、それが具体的に何を意味するのかは不明。コクーン市民にとってはパルス行きは死刑も同然なので、当然激しく抵抗する者もいるようだ。主人公であるライトニングたちは、それを止めようと奮闘するが、その理由については不明。この様子の一部は体験版（※）でも語られた。



主人公はパージを止めようとする!?

▲不気味な服装を着せられ、輸送される市民たち。PVで有名なこのシーンは、コクーン市民を追放するパージの場面らしい。

？予習ポイント

ハッキリとわかっているのは、2つの世界の位置的な関係のみ。それぞれの世界の情勢については、多くの謎が残る。

コクーンの人はなぜパルスを恐れる？
パルスに人が住めなくなった理由を潜在的に恐れている？　または勝手に逃げ出さないよう、聖府にそう教育されてきたとも考えられる。

コクーンの人々はなぜ追放される？
パルスの影響とは、次で解説するルシと関係が深い可能性も。ただ単に聖府に反発する、問題のある人間を処分しようとしているだけかも？

パルスは本当に人が住めないのか？
少なくとも昔は人が住んでいたようだ。また、主人公たちがパルスを歩いているシーンも確認できているので、まったく住めないわけではなさそう。

コクーンとパルスを行き来する方法は？
パージでは、列車のような乗り物が使用されるが、その行き先がパルスかどうかは不明。主人公たちはどんな方法でパルスへ向かうのだろうか。

※「ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレンコンプリート」に同梱された体験版。

STEP2 ファルシとルシ
使命を与える者と、与えられる者



? そもそもファルシって何?

解決 人智を超えた存在です。ルシを勝手に選びます

ファルシとは、古くからいる人智を超えた存在です。コクーンを作り、守護しているのもファルシです。なんらかの目的のため、自分の使徒となる者を選び出し、使命を与えるとされています。しかし写真のように実体を持っており、“神”とは少し違うようです。また、ファルシは複数おり、コクーンだけでなくパルスにもファルシがいます。パルスのファルシは、コクーンを憎んでいるようです。

過去の『FF』シリーズに例えると?

これまでの『FF』でいうなら、ファルシはクリスタルに近いのかもしれません。クリスタルが光の戦士を選び出したように、ファルシはルシを選ぶのです。もちろん実際にはニュアンスが違うのかもしれませんが、力を与え、使命を果たすという互いの関係は同じようなもの。ひとまずは、この関係を思い浮かべておくといいでしょう。

■クリスタルと光の戦士の関係



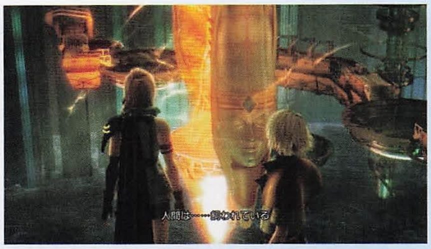
? では、ルシって何だろう?

解決 ファルシに選ばれた勇者のような存在。特殊な力を授かります

ルシとは、ファルシに選ばれた特別な人間のことです。ファルシから特殊な力(超人的な戦闘能力や、召喚獣を呼び出す力など)を授かる代わりに、ある使命を果たさなくてはなりません。はるか昔、コクーンとパルスの間で起きた黙示戦争では、双方のファルシがルシを選び、代理戦争を繰り広げたとされています。しかし現在では、ルシは伝承にしか残らず、おとぎ話と思われていました。何かのきっかけで、パルスのファルシは再びルシを選び始めました。コクーン聖府はルシの出現を脅威とみなし、討伐に乗り出します。

STEP UP ファルシは複数存在する!

ファルシはコクーンだけでなく、パルスにも存在している。コクーンのファルシは人々にとって便利な存在と認識されているが、どうやらファルシは唯一無二の存在ではないようだ。なお、主人公のライトニングたちは、パルスのファルシに選ばれてルシになった。となると、やはりコクーンのファルシが選んだルシも存在するのだろうか? もしそうだとすれば、両者の間で戦いが起きることは必至となりそうだが!?



▲「人間はファルシに飼われている」とつぶやくライトニング。2人が見つめる顔のある物体もファルシの1つのようだ。



ルシになる条件とは?

ルシとして選ばれる条件などは、明らかになっていない。ハッキリしているのは、選ばれると拒否することはできないということ。また、年齢や性別による制限はないようだ。無作為に選ばれている可能性も否定できないが、なんらかの宿命的な理由はありそうだ。

重要 ゲームに出る! ショック!!『FFXIII』での主人公(ルシ)は人類にとっての敵だった!?

主人公であるライトニングをはじめ、本作のメインキャラクターたちは、全員ルシとして選ばれた人物。使命を授かり、特殊な能力を授かるというのはいかにも主人公らしいが、パルスのファルシに選ばれたため、コクーンに住む人々にとっては敵とみなされる。パルスのファルシはコクーンを憎んでいるので、ライトニングたちの使命は、人類の敵として世界の破滅をもたらす可能性もなくはない。この過酷な運命に、彼女たちはどのように立ち向っていくのだろうか?





聖府軍からも狙われる!?

◀▲パルスのルシは、「悪魔の手先」と呼ばれ、聖府軍に追われる。コクーン市民からも忌み嫌われることとなる。

? 予習ポイント

前例がない概念のため、ファルシには謎も多い。ルシとは基本的に主従関係であることだけでも覚えておこう。

ファルシによって使命は違う?

ファルシが複数いるのなら、使命も複数存在する? また同じファルシにルシとして選ばれたとしても、役割が違えば使命が同じとは限らない?

ルシはどれくらい存在するのか?

現在判明しているキャラクターとしては、最低でも7人のルシが確認されている。かなりの数がいるようだが、それだけ使命が困難なのだろうか?

ファルシはどれくらいいるのか?

現在、コクーンのファルシと、パルスのファルシを確認。パルスのファルシはコクーンを憎んでおり、かつては互いのルシを使って争ったという。

どうしてルシは嫌われるのか?

正確には、パルス側のルシが嫌われている。もちろんコクーン側にもルシがいると思われるが、現在のところその存在は明らかになっていない。

イラスト:島津蓮

STEP 3 ルシの使命

ルシとして何を果たすべきか？



？ルシの使命って何ですか？

解決 ルシ本人にもわかりません。ファルシは映像で使命を伝えます

これまで紹介してきたとおり、ルシとなったものは、ある使命を果たさなくてはなりません。しかしこの使命が、どういうものかは具体的にわからないのです。ハッキリと何かしろと教えられるのではなく、ビジョンと呼ばれる映像のイメージを“視る”ことでのみ知らされます。細かい部分は伝えられた本人が推測するしかなく、そのとらえ方も本人次第なのです。

？使命を果たすとどうなるの？

解決 使命を果たすとクリスタルになります。それが幸せかどうかはわかりません

ルシとは、いわゆる“選ばれし者たち”なのですから、当然使命を果たせば何かしらご褒美がありそうなもの。しかし残念ながら、美しい姫君との結婚や、巨万の富といった単純なハッピーエンドは待っていません。使命を果たしたルシは、もれなく結晶化してクリスタルになるからです。それが本人にとって喜ぶべきことなのかどうかすらわかりませんが、少なくとも周囲の人間は悲しみます。

？使命を果たせなかったら？

解決 シ骸と呼ばれるモンスターになります。意思なく人を襲います



▲体にコアを持ったモンスターのような姿をしたシ骸。人間の面影はほとんどない。

使命を果たせなかったルシには、悲惨な末路が待っています。シ骸と呼ばれるモンスターに変貌し、見境なく人を襲うようになるのです。シ骸化には時間制限があるわけではなく、自分の心が負けるようなきっかけが発端となります。シ骸は数多く確認されていますので、多くの人がルシとなったことがわかります。

STEP UP ルシになると得られる力と刻印

ルシになると、その証として体のどこかに刻印が刻まれます。これが、ルシかどうかの判別手段となるようです。同時に、人並み外れた戦闘力を得ることができます。魔法や技などのアビリティもその1つかもしれません。また特徴的な力として、1人のルシにつき1体の召喚獣が与えられ、使役できるようになります。



ルシの刻印 ▲刻印の文様は、何段階かで形が変化するようだ。



▶ビジョンが視えるといっても、内容は抽象的なもののようだ。ほかに何も説明がないので、解釈の仕方は人によって変わってきそうだ。いわゆる天啓のようなもの？

使命を与えるビジョンとは？



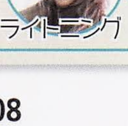
重要 ゲームに出る！ メインキャラは全員がルシに選ばれた者！しかし使命に対する考え方はみんな違う!!

これまで発表された6人のメインキャラは、全員パルス側のルシ。しかも、誰も望んだわけではなく、否応なく巻き込まれてしまった結果のようだ。このため使命に対する温度差が激しく、あまり連携はとれていない。もちろん、特殊な力を持っていても、彼らは元はコクーンで暮らしていた人間。ルシとしての使命のほかに、それぞれの胸に秘めた思いもあるだろう。



◀ルシとなった以上、使命からは逃れられない。その苦悩は計り知れない。

こんなに違う！ 使命に対する考え方



ライトニング：使命がわからなければ果たしようもない！



スノウ：この世界を守るのが俺たちの使命だ

？予習ポイント

ルシは今回の事件が起こるまで、一般的に伝承にしか登場しないと思われていた。それが一気に現れた理由とは？

聖府はルシの出現を予測していた？

聖府は総攻撃ともいえる強行的な手段で、ルシたちを消そうとする。やはり以前から、その存在と恐ろしさを理解していたということか？

なぜパルス側のファルシばかりなのか？

どうやら眠っていたパルスのファルシが、何らかの原因で目覚めたからのようだ。これに呼応し、コクーンのファルシもルシを選ぶことに!?

シ骸はたくさん確認されているが？

大量のシ骸の姿を確認できるが、彼らはいつルシに？ やはり大昔のルシ同士の争いでシ骸になり、今まで死ねずにいたのだろうか？

クリスタル化とはどんな状態？

文字どおり結晶化のようだ。ルシは単にモンスター化する過程であり、体を結晶化すれば、それを防げるだけという逆説的な考え方も……!?

Section2 どんな人たちが登場? 人物

Character 6人の個性的なメインキャラが判明しています

STEP4 主人公たち
物語の軸となる2人の男女

? 本作の主人公は誰なの?

解決 ライトニングと名乗る女性です。元軍人の強くて美しい人です

物語の主人公となるのは、ライトニングと呼ばれる女性です。素性については不明な点も多いのですが、元聖府軍の軍人で、ルシとなる前から高い戦闘能力を持っていたようです。なお、ライトニングは本名ではありません。かつて両親と死別したとき、幼い自分への決別のつもりで本名を捨てたといいます。

? 主人公がもう1人いるらしいけど?

解決 スノウです。自由を求める優しく正義感の強い男性です

スノウは、もう1人の主人公ともいうべき男性です。彼もやはりコクーンの市民で、「ノラ」と呼ばれる自警団を率い、自由を求める独自の活動を行っていました。ライトニングの妹のセラとは結婚の約束をしており、ライトニングを「義姉さん」と呼びます。



2人の関係は義姉弟!

◀義姉になるはずだったライトニングは、スノウのことをまったく認めていないようです。



ライトニング (CV:坂本真綾)

ルシとして使命を授かり、人類の敵となった女性。多くを語らないため、謎めいた部分も多い。ルシとなってからは聖府軍に追われることになるが、かつては自分も軍に所属していた。



スノウ・ヴィリアース (CV:小野大輔)

常にポジティブで前向きな、熱血漢の青年。聖府の管理から逃れ、自由に生きる集団「ノラ」を率いている。パルスへ追放されることになった人々を救うため、行動を起こす。

STEP UP 2人をつなぐ少女セラ

ライトニングの妹でスノウの婚約者でもある少女、セラ・ファロン。彼女もまた、ルシとして選ばれることになる。どうやら、関係者のなかで一番最初にルシとなる人物のようだ。パーティメンバーではないが、物語的には大きくかかわってきそうだ。

姉妹 → ライトニング　嫌う → スノウ　婚約者



セラ・ファロン (CV:寿美菜子)

ライトニングの妹。スノウと結婚の約束をしていたが、ルシになったことを知って自分から別れを告げる。



▶彼女はその強い意志で、ルシの使命を全うするが……。

重要 ライトニングの妹セラがクリスタルに!?

ゲームに出る! ルシとなったセラは見事使命を果たし、クリスタル化してしまう。そんな彼女の姿を見て、スノウたちは何を思うのか。そして、クリスタル化を戻す方法はあるのだろうか?





クリスタル化したのはセラが初めて!?

▲ルシのクリスタル化は伝承に残る程度の超レアケース。彼女が果たした使命とは、いったい。

? 予習ポイント

ライトニングとスノウをつなぐ重要人物のセラ。彼女のクリスタル化が重要な要素となりそうだ。

セラはいつクリスタルに?

彼女を救うことが、ライトニングらの当面の目的? 物語開始時点で、すでにクリスタル化している?

STEP 5 仲間たち
ともに戦う頼れる仲間たち

? ほかにどんな仲間がいるの？

解決 現在は4人のキャラクターが判明しています

ライトニングとスノウ以外で明らかになっているメインキャラは、現在のところヴァニラ、サッズ、ホープ、ファングの4人です。彼らに共通する点は、全員ルシとして選ばれた者であるということ。しかし、ライトニングたちが人類の敵として聖府軍に追われるなか、ファングだけは聖府軍として、逆に彼らと対立する立場にあります。ファングはコクーンのファルシに選ばれた者なのでしょうか？　彼女がどのようにして仲間に加わるのかも見どころです。



ホープ・エストハイム Hope Estheim
（CV:梶 裕貴）

母親とともに、コクーンからパージされそうになっていたところをスノウに救われた少年。そのときの戦いで母は命を落としており、戦いのきっかけとなったスノウを憎んでいる。



サッズ・カッツロイ Sazh Katzroy
（CV:江原正士）

ある理由でライトニングと行動をともにすることになる元鉄道会社職員。争いを好まない温厚な性格で、大人の分別を持った男性。妻とは死別しているが、ドッジという幼い息子がいる。



ヲルバ＝ユン・ファング Oerba Yun Fang
（CV:安藤麻吹）

男勝りで気が強く、サバサバした性格の女性。人々から忌み嫌われるルシでありながら、聖府軍と行動をともにしている。名前の一部がヴァニラと同じだが、この2人の関係は!?



ヲルバ＝ダイア・ヴァニラ Oerba Dia Vanille
（CV:福井裕佳梨）

元気で明るい性格の女の子。ルシとして選ばれても、その運命をしっかりと受け止め、前向きに生きようとする。ホープと同様、ルシになる前はパージ対象者だったようだ。

STEP UP それぞれのキャラはどう知り合う？

ライトニングとスノウが義姉弟の関係である以外に、セラとヴァニラが親しく話す場面も確認されており、2人は知り合いだったことがわかる。また、スノウは「ノラ」として聖府軍と戦う場面で、ホープの母親と出会うことになる。このように、一見無関係そうな人も、それぞれがなんらかのつながりを持っているようだ。やはり、無作為に選ばれたわけではなく、なんらかの因果があったと考えることもできるだろう。なお、現在公式サイト上で、物語の前日譚を描いたオリジナル小説、「FINAL FANTASY XIII Episode Zero -Promise-」が掲載されている。そこではスノウとセラの関係や、セラがルシになった経緯など、仲間たちに関するエピソードが細かく描かれているので、興味がある人はぜひ一読しておこう。この小説は現在、第1話「ENCOUTER（遭遇）」と、第2話「FRIENDS（友達）」の途中まで公開中。今後も、続々と追加されていく予定だ。ちょっとしたプロローグ的なものではなく、かなりのボリュームを持った本格的な小説となっており、読みごたえもある。キャラクターだけでなく、世界観に関する重要な情報も豊富に挿入されているので、読み逃す手はない。絶対に必要となる知識ではないが、事前に知っておけば、物語をより深く楽しむことができるはずだ。

check it! 公式サイトでオリジナル小説をチェック!!
http://www.square-enix.co.jp/fabula/ff13/

重要 ほかにも物語にかかわる重要人物が数多く登場!!

ゲームに出る!

物語には、スノウが率いる自警団「ノラ」の面々や聖府軍側の人物など、数多くのキャラクターが登場。そうしたサブキャラクターたちも魅力満点。ここでは特に重要そうな人をピックアップして紹介しよう。



ドッジ
▼サッズの1人息子。聖府軍に捕えられている。



チーム・ノラ
▲スノウが率いる自警団。メンバーはガドー、レブロ、マーキーの3人。

敵となる聖府軍にも個性的なキャラクターが!

大規模なルシ狩りを行おうとする聖府軍。特殊部隊「PSICOM（サイコム）」のロッシュのように、市民を守るという強い正義感を持っている者もいる。



ヤーグ・ロッシュ
◀ライトニングたちを追う聖府軍の中佐。非常に正義感が強い。



ジル・ナバート
◀聖府軍中佐。冷酷な性格で、ルシを人間と見なさない。

? 予習ポイント

仲間となるルシだけでなく、敵の聖府軍についてもまだまだ謎は多い。新たなパーティメンバーにも期待したい。

ファングは本当にルシなのか？
刻印があるので間違いない。しかし彼女の刻印は、ほかのキャラクターのものとは異なっている。果たしてこれは、何を意味しているのだろうか。

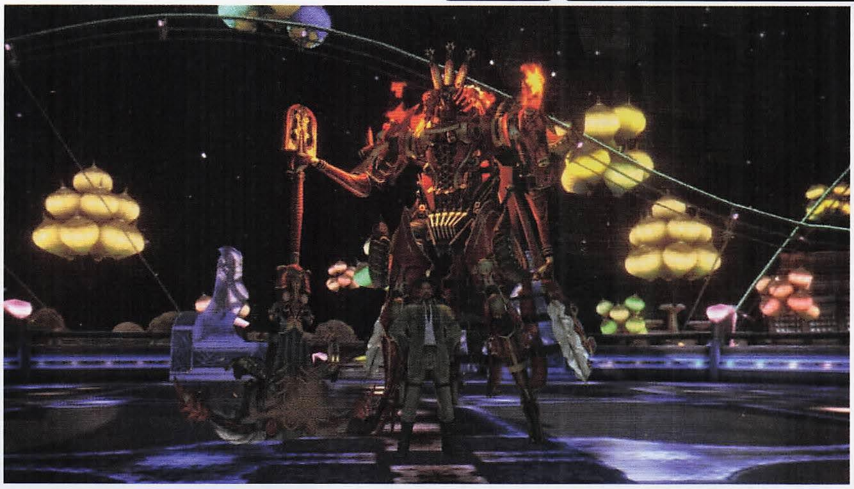
聖府軍とはどんな組織なのか？
聖府軍のロッシュは、無差別なパージ政策に疑問を抱いているようだ。コクーンを支配しているとはいえ、聖府内は必ずしも一枚岩ではなさそうだ。

「PSICOM（サイコム）」との接触は？
聖府軍が誇る特殊部隊が、ルシ討伐の任務を受けており、ライトニングたちの前に立ちはだかる。前半の主な敵となりそうだが、実力は!?

パルスには本当に人がいない？
人が住めないとされるパルスだが、原始人のような人間すら存在していないのか？　パルスを旅するなかで出会うのは、モンスターだけなのか!?

STEP6 召喚獣

ルシが召喚する大いなる存在



？ルシが呼び出す召喚獣って何？

解決 ルシを守るために現れる強大な力を持った存在です

シリーズではおなじみの召喚獣。今回は、ルシの持つ特殊能力となっており、ルシ1人につき1体の召喚獣を呼び出すことができます。ライトニングならオーディン、スノウならシヴァと、呼び出せる召喚獣はそれぞれ決まっています。

？召喚獣はどんな力を持っている？

解決 バトルで呼び出すとともに戦ってくれます

召喚獣を呼び出すと、一時的にほかのパーティメンバーは消え、呼び出したキャラ+召喚獣で戦うことになります。このシステムは、『FFX』や『FFXII』に近いといえます。この詳しいシステムについては、STEP8で解説します。



▲ドライビングモードという、乗り物に変形して攻撃するモードも召喚獣バトルの醍醐味!!

STEP UP バトルに参加しない召喚獣も存在する!?

召喚獣はルシ1人につき1体なので、バトルに登場する召喚獣は、パーティメンバーと同じ数。現在それ以上の召喚獣が公開されているが、カーバンクルやイフリートはメインキャラの召喚獣ではないようだ。この世界の召喚獣がどんな存在なのか要注目だ。



▲地獄の火炎で周囲を焼き尽くす炎の魔人。



▲美しい歌声で周囲の者を惑わす美女。



▲額の大きな宝石が特徴的な小型の召喚獣。

これまでに判明している召喚獣



ライトニング with オーディン



白馬となって駆ける巨大な騎士

ライトニングが呼び出すのは甲冑に身を包んだ巨大な騎士、オーディン。巨大な剣と雷を操った攻撃を得意とする。ドライビングモードでは、美しい白馬に変形。ライトニングを乗せ、バトルフィールドを駆ける。



サッズ with ブリュンヒルデ



炎の甲冑に身を包んだ英雄

全身に炎をまとい、銃やハンマーに形状を変化させる巨大な武器を使って戦う召喚獣。ドライビングモードでは、巨大な自動車に変形。ターンやスピンといった走行と、マフラーから噴出する炎などで攻撃する。



スノウ with シヴァ



氷の道を激走する2人で1人の召喚獣

美しい姉妹の姿で現れ、氷の力を操って攻撃する召喚獣。通常攻撃は、姉妹それぞれで攻撃方法が異なる。ドライビングモードでは、2人で1体のバイクに変形。ダイヤモンドダストなどの必殺技を繰り出す。



ファング with バハムート



大空を駆ける空の王者

ファングの召喚獣は、竜王バハムート。鋭くとがった爪や、すべてを焼き尽くす炎の攻撃を得意とする。ドライビングモードでは、大空を羽ばたく飛竜の形態に変化。ファングを乗せ空中から敵を攻撃する！

Section 3 Battle 戦いに勝つには? 戦闘

様変わりしたバトルシステムを理解しよう

STEP7 戦いの基本

戦闘の流れとATBの基礎

? どうしたらバトルになるの?

解決 フィールド上にいる敵のシンボルに接触すればバトルになります

フィールド上には敵のシンボルがうろついており、接触するとバトル画面に切り替わるシンボルエンカウント方式です。相手に気付かれずに接触すると、先制攻撃をすることも可能です。

? 戦うのは何人ですか?

解決 バトルメンバーは3人です。1人が操作キャラ、ほかはAIで行動します

基本的に操作できるのは1人のみですが、操作キャラを切り替えることもできるようです。ほかの2人の行動に関しては、各キャラクターの役割(ロール)の組み合わせをあらかじめセットしたオプティマ(作戦)によって制御が可能です。これらのシステムにより多彩な戦略をとることができるので、ただコマンドを入れるだけではない、奥深いバトルを楽しむことができます。なお、ロールとオプティマについてはSTEP8で詳しく解説します。

? バトルシステムはATBなの?

解決 はい、ATBです。さらにコマンドをストックすることもできます

基本的なバトルシステムは、時間とともにタイムゲージが増え、必要量のゲージが溜まったら行動できるというシリーズ伝統のATBを継承しています。そこに、コマンドをストックしておき、複数のコマンドをまとめて実行できるという要素が加わり、戦略性がさらに増しました。本作のバトルでは、連続で敵を攻撃するということが重要な要素でもあります。ゲージのストックとコマンド入力に関しては右でも紹介するので、そちらも参考にしてください。



オプティマ 現在のオプティマ(作戦)を表示。オプティマは事前にセットしたものから、いつでも自由に切り替え可能。

コマンド(カテゴリー別) 「魔法」「アビリティ」など、コマンドの大まかなカテゴリーが表示されている。ここから、入力したいコマンドを選択。一番上にあるのはオートコマンドは、状況に合わせて最適なコマンドを自動で入力をしてくれる。

タイムゲージ 時間経過によって増えるゲージ。コマンドはこれを消費して実行できる。増えるスピードは魔法などで変更可能。

ステータス バトルに参加しているキャラのステータス。操作キャラには、召喚に必要なTPも表示。

バトルの流れ

バトルが開始されると、時間とともにタイムゲージが増加していく。バトル中のコマンドは、このゲージを消費して行うと考えるとわかりやすい。コマンドごとに必要なゲージの量(コスト)は決まっており、当然ながら、強力な技ほどコストも高くなっていく。なお、戦闘に入る前にL1ボタンを押すと、味方を強化できるサポートアイテムを使用できる。敵が強そうと感じたら、事前に使っておこう。

基本はコレだけ!

1. タイムゲージが溜まる
2. コストを消費してコマンドを選択

(仲間はAIで行動)

タイムゲージのストック



コマンドは、事前に最大数まで(確認できたのは最大4つ)ストック(先行入力)しておくことが可能で、必要なコストぶんのゲージが溜まった時点で実行できる。例えばストック数が4の場合、コスト1のコマンドを4つストックでき、ゲージを最大まで溜めて実行すれば、4つのコマンドが連続で実行されていく。魔法などもコストを消費するので、最大ストック内でうまく組み合わせて使うことが重要となる。

◀ストックできるコマンドの数は、ゲームの進行に応じて増えていくようだ。

コマンドの組み合わせ例

「たたかう」×2、ファイアで連続攻撃

たたかう たたかう ファイア

◀ストック4で、コスト1のコマンドを3つストック。ゲージが4分の3までたまった時点で実行可能。

強力なアビリティはストックを多く消費

たたかう ファイガ

◀強力な魔法などはコストも大きくなる。そのぶん、実行するために必要なゲージも長くなってしまう。

STEP UP オートコマンドでラクラク!

本作のバトルは、状況に合ったコマンドを自動的に組み合わせてストックしてくれる機能を搭載。コマンド入力の手間が省けるので、かなり便利だ。的確なコマンドを選択してくれるので、通常のザコ戦などではこれだけで十分勝てるほど。ただし、長期戦となるボス戦の場合は、やはり自分で考えて入力していくほうが有利になるようだ。



◀コマンド群の一番上にあるのがオートコマンド。コマンドには名称がついており、その名前は現在のロールによって変化。

STEP 8 より深い戦い
戦い方の幅を広げるシステム

？ブレイクって何？

解決 攻撃をうまくつなげると敵を無防備な状態にできます

1体の敵に連続して攻撃を当てると、チェーンが発生します。このチェーンが一定値まで達すると、敵は無防備な「BREAK」状態になり、与えるダメージが大幅にアップします。通常の攻撃に比べ、文字どおりケタ違いのダメージを与えられるので、不利な状態からの一発逆転も可能となります。ボス戦などでは特に、積極的にブレイクを狙っていかないとバトルが長引くでしょう。

？ロールとオプティマって？

解決 ロールが各キャラの役割（ジョブ）でオプティマがパーティの作戦です

ロールとは、シリーズでいうジョブのようなもので、「アタッカー」などの各キャラが果たす役割です。そしてオプティマとは、そのロールの組み合わせが登録された作戦指令書のようなものです。バトルでは、事前に複数のオプティマをセットしておき、それを自由に切り替えながら戦っていくことになります。攻撃特化、回復重視など、さまざまなタイプのオプティマを用意し、状況に合わせて切り替えていきましょう。なお、キャラに設定できるロールの種類は、ゲームの進行によって増えていきます。

？召喚獣ってどうやって呼ぶの？

解決 TPを使って呼び出します。呼ぶとほかの2人は離脱します

召喚獣は、バトル中の行動などで増加するTP（タクティカルポイント）を使って呼び出します。HPの代わりにSP（サモンポイント）を持っており、これが時間経過とダメージで減少し、SPが0になると帰還します。また召喚中に◎ボタンを押すことで、乗り物に変化して強力な攻撃を繰り出せるドライビングモードへと移行。ドライビングモード中は、時間ポイントを使って技を発動します。



◀召喚中はTPがドライブゲージに変化。ゲージはチェーンで増加していく。

▼ドライビングモードで重要となる時間ポイントは、ドライブゲージが多いほど増える。





チェーンゲージを溜めて敵を「BREAK」状態に！

チェーン関係のゲージは、画面右上にまとめて表示。ゲージはチェーン状態を表すもので、攻撃により上昇し、時間とともに減少。0になると、ボーナス値がリセットされる。ゲージ下の数値はボーナス値で、攻撃を当てることで増加していく。なお、その横にある数字は、ブレイクに必要なボーナス数値。ただし、一度ブレイクさせるまでは、数値ではなく???と表示される。

STEP UP ロールの特徴とオプティマチェンジ！

ロールは、それぞれで覚えるアビリティや優先的に狙う敵などが異なる。さらにロールごとに、チェーンゲージを維持しやすいといった特殊な効果も持っているので、それらを踏まえてオプティマを変更することが重要になりそう。なお、同じロールでもキャラによって性能が異なる。キャラごとに、ロールの向き、不向きがあるようだ。

ロールの特徴
- キャラごとに最初から持っているロールが異なる
- 同じロールでも、キャラによって使うアビリティや成長の仕方が異なる



オプティマ（作戦）はバトル中リアルタイムで変更可能！

オプティマの変更は、事前にセットしておいたものなら、戦闘中にいつでも可能だ。それに合わせて即座にキャラのロールも変化するので、強力な技が来る瞬間だけ防御型に切り替え、またすぐ戻すという戦い方もできる。

オプティマの名称は自動的に決定される

オプティマの名称は、そのオプティマを構成するロールの組み合わせによって、自動的に決定される。「ラッシュアサルト」や「デュアルアサルト」など、内容が予測できるのでわかりやすい。

オプティマ①（攻撃重視型） ラッシュアサルト

キャラA	アタッカー（ATK）
キャラB	ブラスター（BLA）
キャラC	ブラスター（BLA）

ピンチになったら回復型にチェンジ！

オプティマ②（防御＋回復型） ヴァンガード

キャラA	ディフェンダー（DEF）
キャラB	アタッカー（ATK）
キャラC	ヒーラー（HLA）

回復したら再び攻撃!!

重要 ライブラなど戦略性を高めるシステムも！

ゲームに出る！　ゲームには、「TPアビリティ」と呼ばれるアビリティも存在。これは召喚獣と同様、TPを消費して使用する。その1つである「ライブラ」は、使うほど敵の情報が詳しく判明していき、それに応じてキャラの行動も効率的になっていくようだ。





ライブラがブレイクへの近道！

▲ライブラで詳細を知れば、仲間がしっかり弱点を攻撃。ブレイクもしやすくなる？

？予習ポイント

戦闘と密接にかかわると思われる成長システム。まだ謎が多いが、果たしてそのシステムは!?

成長システムはどうなるの？

『FFX』のスフィア盤に似たシステムになるようだが、まだ詳細は不明。今後の続報を待とう!!

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

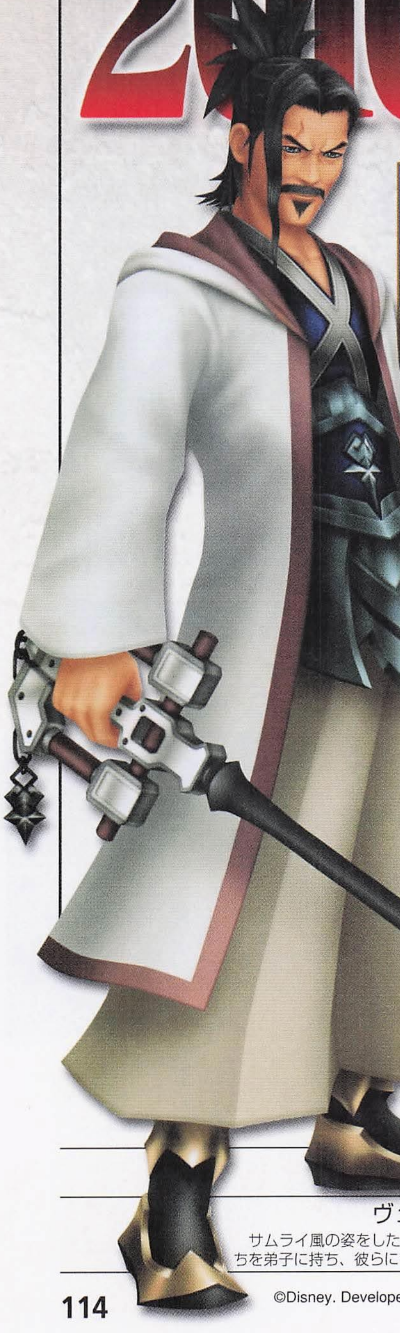
キングダムハーツ バース バイ スリープ

新情報ほか、シリーズ邂逅で本作の見どころを探る！

発売日が発表され、より期待が高まる『キングダム ハーツ（以下、ＫＨ）』シリーズ最新作。始まりの物語に眠る魅力を、ワールドやシステム、さらにシリーズの歴史からひも解いていく！

キングダム ハーツ バース バイ スリープ		
2010年1月9日発売予定	¥6,090（税込）	
PSP ジャンル	RPG	冒険
メーカー	スクウェア・エニックス	謎解
備考	プレイ人数：1〜3人	育成

2010.1.9 旅立ちの地で運命に出会う





絆つむぐ舞水 アクア



絆守る大地 テラ

マスター・エラクゥスと3人の弟子



ヴェントゥス 絆めぐる疾風



謎満ちる仮面の男 ヴァニタス

マスター・ゼアノートと唯一の弟子



2人のキーブレードマスターが旅立ちの地に登場！

長らく謎に包まれていた、3人の主人公たちの師となる人物がついに判明。このマスター・エラクゥスとマスター・ゼアノートが旅立ちの地にそろうことで、本作の物語は動き出すようだ。

マスター・エラクゥス

ヴェントゥス、テラ、アクアの師匠

サムライ風の姿をしたキーブレードマスターの1人。3人の主人公たちを弟子に持ち、彼らにマスター・ゼアノートの捜索を命じる。

マスター・ゼアノート

唯一の弟子とともに消息を絶ったマスター

キーブレードマスターの1人だが、突如弟子のヴァニタスとともに謎の失踪をとげる。マスター・エラクゥスとは、知人の間柄。

WORLD GUIDE.1

Land of Departure 旅立ちの地

主人公3人の始まりの舞台

本作の物語は、オリジナルワールドの「旅立ちの地」からスタートする。この地で3人の主人公たちに巻き起こる、さまざまなイベントを紹介しよう。

Point 1 マスター・エラクゥスからの命令

キーブレードマスターになるために修行を積んでいたヴェントゥス(ヴェン)、テラ、アクアは、ある日師であるマスター・エラクゥスから周囲に起こる異変について知らされる。そして、3人のなかでテラとアクアの2人に「マスター・ゼアノートの捜索」と「アンヴァース討伐」が命じられることになるようだ。しかし、なぜかそこにヴェンの姿は見当たらないようだが……!?



世界に異変が迫る!?

▶光のプリンセスとは、『KH』に登場した"セブンプリンセス"のこと? 彼女たちに迫る脅威とは、アンヴァースなのか!?



2つの命令が出される

◀テラとアクアに異変の解決を命じる。この場にヴェンがいないのは、まだ未熟だから?



▶驚きの表情で空を見上げるアクアとマスター・エラクゥス。どうやらヴェンの行動が関係しているようだが、彼は何をしでかしたのか!?

ヴェンの身に何が!?

Point 2 旅立ちの地に訪れたマスター・ゼアノート

旅立ちの地では、マスター・ゼアノートがテラに対してアドバイスを送るシーンも確認。東京ゲームショウ2009で公開された最新映像では、マスター・ゼアノートが"マスター承認試験"のために遠方からやって来たと語られていたが。



テラにアドバイスを送る…?

◀マスター・ゼアノートは、テラに心の闇の対処法を教えているようだ。まだこのときは、マスター・ゼアノートにも不穏な空気は感じられないが……?



マスター・ゼアノートの目的は?

▶マスター・エラクゥスのもとで修行をしても、キーブレードマスターにはなれない!? マスターを志すテラたちにとって、この発言はかなり衝撃的だろう。

Point 3 ヴェントゥスとヴァニタスが交わす会話

マスター・ゼアノートの弟子のヴァニタスは、突然ヴェントゥスの前に現れて不吉な予言を残す。どうやらそれはテラに関係するものらしいが、彼は何を知っているのか。また、それをわざわざヴェンに教える理由なども気になるところ。



▲ゲーム中では、ヴェンとヴァニタスが一戦交えるシーンもある?



彼の真意は?

▶ヴァニタスは、テラを追うようにヴェンを促す。この行動の裏には何があるのか……。



ヴァニタスが語る不吉な予言

▲ヴェンの部屋らしき場所に現れ、テラにかかわる予言を語るヴァニタス。

Point 4 離れ離れになる前に3人が持ったお守り

3人が別々の道のりを歩む前、アクアは自作のお守りを2人に渡していた。それは、のちにカイリがソラに渡したサラサ貝のお守りとそっくりの形だ。再会のおまじないがかけられた星型のお守りは、離れ離れになった3人を再びめぐり合わせてくれるのだろうか。



女性らしい一面をみせるアクア

▶3人ぶん用意してきたお守りを見せるアクア。シリーズファンにはどこか見覚えが!? 普段はりりしい彼女も、ときに柔らかな表情を見せる。



たとえ離れても3人の心は1つに

▲世界のどこかに伝わる古い言い伝えをもとに、アクアはお守りを作ったという。



再開のときはいつ?

▼3人別々にさまざまなワールドをめぐるが、最終的には再会できる?



絆でつながれた3人の弟子たち

▲ともに修行をつんできた3人は、確かな絆でつながっているようだ。

Story Key Point

シークレットムービーで描かれた戦い

鎧の戦士とマスター・ゼアノート&ヴァニタスが繰り広げる壮絶な戦い。鎧を着ていたのはテラ、ヴェントゥス、アクアだが、何故彼らは戦う運命にあったのだろうか? この戦いが、本作でどう描かれることになるのか注目したい。



▲マスター・ゼアノートの圧倒的な力を見せつけられる。

旅立ち後の3人の動向

世界に旅立った3人は、独自の道でマスター・ゼアノートを捜索。さまざまなディズニーワールドをめぐる道中では、ほかのキャラと出会うこともある。

多くのワールドをめぐる!



◀伝統のディズニーワールドをめぐる冒険は本作でも健在!



▶マスター・ゼアノートの足跡をたどる過程で、キャラが合流することも!?



WORLD GUIDE.2

Enchanted Dominion from「眠れる森の美女」

エンチェンテッドドミニオン

魔女の野望を食い止めよう

新たなディズニーワールド、「エンチャンテッドドミニオン」の冒険が判明！　魔女・マレフィセントの悪巧みを阻止して、オーロラ姫を救おう。



オーロラ姫

姫にかけられた呪いとは……

誕生した日に、魔女のマレフィセントから「姫は、16歳の誕生日までに糸車の針に指を刺されて死ぬ」と呪いをかけられたオーロラ姫。妖精の魔法によって死ぬことは避けられたが、代わりに16歳の誕生日に深い眠りについてしまう……。







◀▲眠るオーロラ姫を見守る、フローラ、フォーナ、メリーウェザーの3人の妖精。その場にヴェントゥスも現れ、事情を聞くようだ。また、テラはマレフィセントと接触している。どのような展開になるのか？

オーロラ姫は深い眠りに……

マレフィセント

森で出会ったフィリップ王子とオーロラ姫



◀お互いの素性を知らない2人だが、ひと目で恋に落ちる。



▲邪悪な魔法で城を支配しようとするマレフィセント。彼女をやっつけて平和を取り戻そう！

BATTLE

フィリップ王子とアクアがともに戦う！

眠りにつくオーロラ姫を救うため、戦いにおもむくフィリップ王子。アクアのエピソードでは、フィリップ王子と一緒にマレフィセントに立ち向かうシーンがあるようだ。2人で協力して、魔女との戦いに勝利しよう。







フィリップ王子

▲▶巨大な黒いドラゴンに変身するマレフィセント。フィリップ王子との連携コマンド「ボルダーブレイカー」を使用して、うまく立ち回れ！

現在までに判明しているディズニーワールド

Castle of Dreams from「シンデレラ」



シンデレラ

舞踏会を夢見るシンデレラを陰ながら手助けしよう

意地悪な義理の母や姉たちにもめげず、夢を信じ続けるシンデレラ。ヴェントゥス、テラ、アクアは、そんな彼女をそれぞれ異なる手段で手助けしていく。原作同様、ガラスの靴なども物語中に登場する。

ジャックと協力！



▲お城の舞踏会で着ていくドレスを作るために、ヴェントゥスはジャックと協力して材料集めをしていく。

Deep Space from「リロ＆スティッチ」

宇宙のワールドでハプニング発生!?

このワールドで起こる物語は、スティッチが誕生した巨大宇宙船のなかで展開する。まだスティッチが「試作品626号」と呼ばれていた時期のお話で、この世界で3人の主人公たちは、逃走劇やバトルで大忙しに！

一緒に逃走!?





試作品626号

▲テラ、ヴェントゥス、アクアは、試作品626号とそれぞれどのように絡むのだろうか？

Dwarf Woodlands from「白雪姫」

美しいお姫様に危険が迫る！

森の奥で7人の仲間たちと幸せに暮らしていた白雪姫だが、彼女の美しさを妬む王妃の魔の手が迫る。原作でおなじみの赤いリンゴをヴェントゥスが魔女に手渡すなど、物語中には気になる展開が多数待ち受ける！

7人の仲間たちも登場



▲ヴェントゥスがこの世界に降り立ったときは、7人の仲間たちに警戒されてしまう。最終的には彼らの疑いも晴れる？



白雪姫

Never Land from「ピーター・パン」

フック船長の悪企みとは？

イタズラ好きな少年ピーター・パンと、妖精のティンカー・ベルを中心にエピソードが描かれるワールド。悪の親玉でおなじみのフック船長も登場して、今回も主人公たちを騒動に巻き込んで展開するようだ。

今回も空は飛べる？



▲ネバーランドといえば、妖精の粉で空を飛ぶシーンが有名。3人の主人公たちも、ゲーム中に空を飛ぶかもしれない。



ピーター・パン

ティンカー・ベル

『KH BbS』ココに期待!!

『KHBbS』で解明されると思われる数多くの謎、そして新たな見どころなど、期待のふくらむ7つの要素をピックアップ！　それぞれの内容を紹介していこう。予備知識として、こちらもチェックしておいてほしい。



1 3本のシナリオで描かれる物語

波乱に満ちたドラマチックな展開に加え、『KHBbS』ではシナリオ構成も魅力的！　本作にはテラ編、ヴェントゥス編、アクア編の3本のシナリオが存在し、好きなシナリオを選んでプレイすることが可能。各シナリオは複雑に絡み合っていて、すべてクリアすることでストーリーの全容がわかる仕組みになっているようだ。もちろんシナリオごとにワールドをめぐる順番、対決するボスなどが異なり、まるで1本のゲームで3本の作品を遊ぶような感覚。携帯ゲーム機の作品ではあるが、腰をすえてじっくりと楽しめるはずだ。



誰から始めてもOK！
◀シナリオ展開的にオススメの順番などはありそうだが、基本的には決まっていない。好きなシナリオを選んで冒険を始めよう！



シナリオ展開はまったく異なる！
▶基本的に3人の主人公は個別に行動している。そのため同じワールドでも、そこを訪れる時間軸や対決するボスなどは異なる。

ときには出会うことも!?



▲そこで何をしていたのか？　ということが、そのキャラのシナリオをプレイすることで初めて明らかになる！

2 留まりし思念とのつながり

『KHⅡFM』で特定の条件を満たすと、鎧をまとった“留まりし思念”と戦える。キーブレードや鎧の形状、そして戦う前に「アクア——、ヴェン——」とつぶやくことから、彼がテラであることは間違いないだろう。ただ、留まりし思念のため、実際に本人が存在しているわけではなさそう。では、なぜ思念となった今も戦い続けているのか、誰かを待っているのか？　真相は本作で明らかになる!?

▼キーブレードの力を最大限に引き出して戦う鎧の人物。勝つにはそれなりのテクニックが必要！





鎧の人物
“留まりし思念”として出現する鎧の人物。キーブレードを巨大化させたり、上に乗って飛行したり、弓やムチのように使うなど、自在に操って猛攻撃を仕掛けてくる。その正体は、この場に留まり続けるテラの思念？

アクアとヴェンの名前をつぶやく…



◀記憶が混濁しているような……。だがソラを見間違えているわけではなさそう。

3 ヴェントゥスとロクサス

もはや解説する必要はないかもしれないが、2人の顔はそっくり！　ロクサスとヴェントゥスが関係者なら、ソラともつながりがある？

ヴェントゥス



キーブレードマスターを目指す少年。キーブレードを逆手に持ち、高速で攻撃を行う。

ロクサス



『KHⅡ』序盤の主人公。XIII機関のナンバー13で、2本のキーブレードと光の力を操る。

4 眠りの部屋と鎧の残骸

『KHⅡFM』では、ゼムナスがホロウバスティオン（本来の名前はレイディアントガーデン）の地下で鎧の残骸に向かって呼びかけるシーンが新たに追加された。この鎧とは、どんな関係があるのか？

アクアの鎧？



▲鎧に向かって「友よ」と呼びかけるゼムナス。鎧はアクアのものと思われるが、ゼムナスは知り合いだった？

すべての世界が手に入る？

▶マレフィセントの言葉は、“世界のキングダムハーツ”が手に入るということ？



5 7人のプリンセス

7人のプリンセスは光の世界を支える存在で「闇なき心」を持つ女性たち。『KH』でアンセムに狙われたが、本作でも彼女たちに危機が迫るようだ。現在4人が確認されているが、残りの3人も登場する？



ソラによって救出され全員無事だった
◀闇の扉を開くために利用された7人。過去の時代ではマレフィセントが狙っている？

『キングダム ハーツ』に登場した7人のプリンセス

アリス（不思議の国のアリス）	白雪姫（白雪姫）
オーロラ（眠れる森の美女）	シンデレラ（シンデレラ）
カイリ（キングダム ハーツ）	ベル（美女と野獣）
ジャスミン（アラジン）	

6 3つの紋章に秘められた真実

師匠のマスター・エラクゥスと3人の主人公が身につけている紋章は、ノーバディとハートレスの紋章に似ているような……。やはり、なんらかのつながりが？



3人の主人公がつけているマーク
◀マスター・エラクゥスは腹、テラは腰、ヴェントゥスとアクアは胸に紋章をつけている。これは師弟関係の証のようだ。

ハートレス&ノーバディのマーク
▶通常はハートレス（右）、上下逆でノーバディ（左）の紋章にそっくり!?

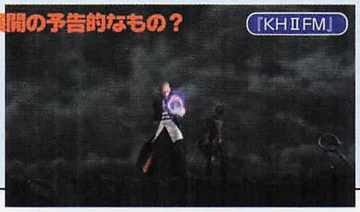


7 新たなシークレットムービー

本作にもシリーズでおなじみの「シークレットムービー」が用意されているとのこと。それはエンディングの補足的なものか、それとも次回作に続くものか？　いずれにせよ、最後の最後まで楽しませてくれそうだ。

次なる展開の予告的なもの？

▶描れる内容はもちろん、ハイクオリティの映像にも期待したい。



SYSTEM

これまでに判明した数々のシステムをチェック

バトルに深く影響するシステムや通信コンテンツ、さらに驚きの成長要素などをまとめて紹介。従来のシリーズ作品にはない斬新な内容が多いので、しっかりとチェックしよう。

デッキコマンド

△ボタンで繰り出す幅広い用途のコマンド

バトル中の基本的な攻撃は、◎ボタンで繰り出す「ベースコマンド」と△ボタンで繰り出す「デッキコマンド」に分かれる。このうちデッキコマンドはカスタマイズ可能で、魔法コマンドや各キャラ専用のコマンドなどを自由に組み合わせられる。一度使用したデッキコマンドはチャージ状態になり、チャージが完了しないと再び使用することはできない。



デッキコマンド

△ボタンを押すだけで使用できるさまざまなコマンド。✚キーの上下でコマンドを選択可能だ。従来の魔法なども、このデッキコマンドの1つとなるようだ。

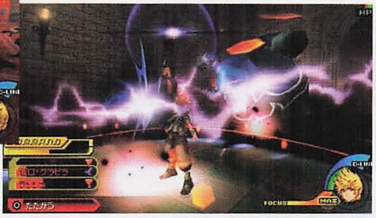
ベースコマンド

◎ボタンで繰り出す最も初歩的な攻撃。連打するだけで敵にコンボ攻撃を仕掛けられる。名称は変わっているが、従来の「たたかう」に近いコマンドのようだ。



デッキは自由にカスタマイズ可能

◀ゲーム中に入手したデッキコマンドをセットして、自分だけのデッキを作って戦う。



使用したコマンドはチャージ状態に

▶一度デッキコマンドを使うとしばらくは使用不可に。チャージにかかる時間は技ごとに異なるようだ。

シュートロック

敵をまとめて攻撃できる大技

バトル中にL＋Rボタンを長押しすると、シュートロックモードに移行。制限時間内に敵をロックオンして◎ボタンを押せば、ダイナミックなシュートロック技を繰り出せる。発動時にはフォーカスゲージを消費するが、これはバトルで敵を倒すことで増加していく。





◀制限時間内にMAXまで敵をロックオンして発動すると、追加入力で派手なフィニッシュ技が炸裂！



テラ

スターバースト

テラのシュートロックは、キーブレードから光弾を発射する。ロックオン数が最大なら、ボタン連打の追加入力でさらに弾を発射可能！



ヴェン

フォトンチャージ

敵に向かって高速突進して、すれ違いざまに斬りつけるヴェントゥスのシュートロック。閃光のような動きで次々に攻撃していく。



アクア

レインボーシャワー

アクアのシュートロックは、七色の追尾弾を一斉に発射する技。ソラが使用していた「ラグナロク」という技に似ているが？

ディメンションリンク

バトル中に仲間の力を借りる

HPゲージの上部にある青色の「D-LINKゲージ」を最大にすると、ディメンションリンクを発動可能。これは従来の「召喚」に近いシステムで、離れた場所にいる仲間の力を借りて攻撃できる。発動中はデッキコマンドが変化するほか、特殊技も扱えるようだ。



専用デッキ

リンクするキャラによって専用のデッキに変化。コマンドゲージのデザインも変わる。

リンクキャラ＆シンボル

リンクキャラのアイコンと獲得シンボル数。シンボルを入手するとパワーアップする。

LINK to スティッチ



▶壁に反射するビームを撃ち出す「リフレビーム」。

ウクレレを奏でよう！

◀「オハナビート」はボタン入力のタイミングが大事。

LINK to シンデレラ



▶魔法の光を発射する「ドリームスパークル」。

魔法の渦で攻撃

◀「ドリームワルツ」は、まるで踊るかのように回転して魔法の渦を発生させる。

ミラージュアリーナ

さまざまな通信要素を楽しめる

通信専用ワールド「ミラージュアリーナ」に訪き、ロビーで端末にアクセスするとさまざまな通信コンテンツを選択可能。協力プレイなど、ストーリーモードとは違った白熱必至のゲームが楽しめる。まだ隠された内容も多く、今後の情報に期待大！



ロビーから選択

▲通信時は、シークレットムービーに登場した鎧の姿に3人が変身する。



協力してアンヴァース討伐

◀1人ではキツイ戦いでも、3人一緒に挑めば怖いものナシ!?

味方を救出せよ

▶倒れた仲間の近くで◎ボタンを連打すれば、やられた味方を復帰させることができる。

このほかにもたくさんの通信要素が！



◀協力プレイ以外にも、まだまだ多くのコンテンツが用意されている。

▶▶コマンドスタイルについて

ベースコマンドやデッキコマンドでダメージを与えていくと、コマンドゲージが上昇。ゲージが満タンになると、それまでの戦い方に応じてキャラのスタイルが変化するようだ。





条件を満たしていないとフィニッシュコマンド発動

◀コマンドゲージがMAXでも、スタイル変化の条件を満たしていない場合は、フィニッシュコマンドが発動する。



条件を満たしているとスタイルが変化する

◀特殊な条件を満たしてからコマンドゲージを満タンにすると、キャラの攻撃スタイルが特有のものに変化。



各キャラ専用のコマンドスタイルも！

▶「マジックウィッシュ」はアクア固有のスタイルだ。



コマンドスタイルは2段階に変化することも！

▶「ロックブレイカー」はテラの2段階目のスタイル。

System Key Point

コマンドレベルとサポートアビリティ

デッキコマンドのなかには、「ライブラ」などのサポートアビリティが付属しているものがある。そのコマンドをデッキからはずすと効果は失われるが、コマンドレベルをMAXにすることで、たとえコマンドを外してもアビリティの効果が発動できるようになる。



◀「ドロー」などのアビリティもあるかも？



敵を倒せばコマンドポイント入手

▲敵を倒すとCP（コマンドポイント）を入手。一定値までためるとコマンドがレベルアップする。

コマンドボード

コマンドを成長させる1つの手段

「コマンドボード」とはコマンドを成長させる1つの方法であり、「ボードゲームを楽しみながらキャラを強化できる」というのが大きな特徴だ。ワールドマップ上にいるときならいつでも挑戦可能で、中断はいつでも自由にできる。基本ルールは、参加者が順番にダイスを振ってボード上を進み、その過程でBP（ボードポイント）をためていくというもの。誰か1人が目標のBPをためた状態でゴールポイントに到達すると、ゲーム終了となる。



ディズニーのワールドをモチーフにしたボードでバトル

◀ディープスペースのボードは宇宙空間のような作り。



全体MAP 各ワールドをモチーフにしたボードが存在。ここにはボードの全体図が表示される。分岐やパネルなどを確認することが可能だ。

コマンドカード ゲームに持ち込んだデッキコマンド。コマンドボード中は手札として使用する。

コマンドパネル コマンドカードをセットできるパネル。セットしたパネルは自分のものになる。

▶▶コマンドパネルの占有

空白のコマンドパネルに止まった場合、そのパネルに設定されたBPを支払い、手札からコマンドカードをセットすることでパネルを占有できる。コマンドカードをパネルにセットすると、そのデッキコマンドにはCPが入り、コマンドを成長させられる仕組みだ。パネルの占有は対戦相手も当然行うので、ゲームが進むと空白のパネルは少なくなってくる。また、相手が占有したパネルに止まった場合は、通過コストとしてパネルごとにBPを支払わなくてはならない。



◀相手よりも先に、多くのパネルを占有することがポイントだ。



▶相手のパネルに止まると、パネルごとに通過コストを支払う。

▶▶パネルのレベルアップ

自分が占有したパネルや特殊なパネルに止まったときなどに、占有パネルのレベルを上げることができる。パネルのレベルが上がると、価値や通過コストがアップするほか、コマンドに入るCPの量もアップ。ここで注意したいのが、あくまでこれは“パネルのレベルアップ”であり、“デッキコマンドのレベルアップ”ではないという点。実際のコマンドの成長については、ゴール時の自分の順位やパネルの価値によって、ゲーム終了時に精算されることになるようだ。

BPを払ってレベルアップ！



▲占有したパネルに止まると、写真のような画面が表示される。所持BPに応じて、自分の好きなようにパネルのレベルを上げられるようだ。BPに余裕があれば、一気にレベルアップも可能。

▶▶スペシャルパネル

ボード上のスペシャルパネルに止まると、モチーフのワールドにちなんだキャラが登場して有利な効果をもたらしてくれる。ディープスペースのボードの場合、スパーキーが登場して対戦相手のBPを奪うようだ。



スパーキー登場！

◀▼スパーキーが放電して、近くにいる対戦相手からBPを奪う！



▶スペシャルパネルに止まると、効果の説明が表示される。



▶▶コマンドボードの通信対戦

「ミラージュアリーナ」の通信コンテンツの1つに、コマンドボードの通信対戦も用意されている。基本ルールは1人プレイと同様で、最大3人まで参加して楽しむことが可能。





友達と遊びながらコマンドを育成！

◀▲通信対戦に夢中になるとストーリーモードのことを忘れそう!? なお、通信対戦で成長させたコマンドについては、もちろん1人用のモードにも反映。積極的に対戦して、コマンドを成長させよう。

KINGDOM HEARTS
World Guide

シリーズの歴史をひも解く！

これまで謎とされていたことや、思いがけない新事実が続々判明すると思われる『ＫＨＢｂＳ』のストーリー。それを味わい尽くすには、やはり過去の作品でどんな冒険が繰り広げられたのかを押さえておきたいところ。そこでシリーズ5作品のストーリーをあらためてチェック！　さらに『ＫＨＢｂＳ』にかかわりが深いと思われる重要キャラをピックアップして紹介していこう。



▲予備知識があれば、ストーリー展開をより深く理解できるだろう。



マスター・ゼアノートの関係者は？

◀その後のドラマに登場する誰かと関係があるはず。その人物とは……。

シリーズの時系列を確認

キングダム ハーツ バース バイ スリープ
『ＫＨ』シリーズの原点となる過去の出来事が描かれる作品。テラ、ヴェントゥス、アクアの3人を主人公として物語が展開する。

↓ ？年後

キングダム ハーツ
ソラが主人公として描かれるエピソードの出発点。離れ離れになったリクとカイリを捜し、ソラはあこがれていた外の世界に旅立つ。

↓ 1年後

キングダム ハーツⅡ
忘却の城の冒険を果て、1年の眠りから目覚めたソラを待っていたのはⅩⅢ機関との戦いだった。はたしてその結末とは……。

↓ エンディング後

キングダム ハーツ コーデッド
ジミニーメモに謎のメッセージを発見したことから物語がスタート。データをもとに作られたソラが、過去の冒険をたどっていく！

→ エンディング後

キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ
新たな冒険に踏み出したソラたちだったが、突如現れた黒いコートの人物に導かれ、忘却の城に迷い込む。そこは「手に入れるかわりに失い、失うかわりに手に入れる」といわれる不思議な城だった。

ほぼ同時に進行

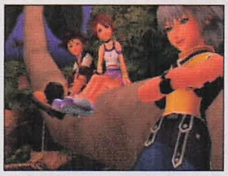
→ 『ＫＨ』終盤から

キングダム ハーツ 358/2Days
『ＫＨ』シリーズのもう1人の主人公、ロクサスにスポットを当てた物語が展開。謎に満ちたⅩⅢ機関の活動、ロクサスと仲間たちの関係、さらに新キャラとして登場するシオンの秘密などが明かされる。

Ⅰ キングダム ハーツ

仲間との友情を描いたシリーズ第１弾！

ディズニーとスクウェア・エニックスのキャラクターによる夢の共演を実現させたシリーズ第1弾。デスティニーアイランドで平穏に暮らしていたソラ、リク、カイリの3人だったが、島を襲った突然の嵐によって離れ離れになってしまう！　2人の親友を捜すため、ソラはドナルド&グーフィーと一緒に、さまざまな世界をめぐる冒険へと旅立つ。



▲デスティニーアイランドに住む3人は外の世界に憧れを持ち、旅立つ日を夢見て楽しく暮らしていた。



ソラの長く険しい冒険が始まる！

◀王様の行方を追うドナルド&グーフィーと合流。3人で力を合わせ、数々の試練を乗り越えて行く。



アンセム

世界を闇で満たそうとした闇の探求者。ハートレスや闇を研究するうち、自身が闇にとりつかれた。その服がマスター・ゼアノートの服に似ているのが気になる。

POINT アンセムの目的は“世界の心”

長年の研究によってアンセムは「すべては闇から生まれた」という結論を導き出す。そして、大いなる闇の力を求めてたくさんの世界を闇で侵食。7人のプリンセスの純粋な心を利用して闇の扉を開き“世界の心のキングダムハーツ”にたどり着こうとした。



アンセムは賢者アンセムの偽物！？

◀アンセムは、賢者アンセムの名をかたるゼアノートがハートレスとなった存在だ。



▲世界各地からさらわれてきた7人のプリンセスは、ソラによって救出される。

Ⅱ キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

ソラとリク，２人の主人公で２つのエピソードが展開

『ＫＨ』の終了直後から始まる冒険を描いた作品。リクとカイリを捜して新たな1歩を踏み出したソラたちの前に、黒いコートの人物が現れる。その人物の導きによってソラたちは「忘却の城」に迷い込んでしまう……。本作はソラ編とリク編の2本のシナリオで構成。ソラ編をクリアするとリク編がプレイ可能になる。またオリジナルのＧＢＡ版のほか、フルリメイクのＰＳ2版『Re：チェイン　オブ　メモリーズ』が発売された。



リク（Ｄモード）

『ＫＨ』で心を闇に支配され、闇の力を利用できるようになったダークモードのリク。だが、内なるアンセムにいつ支配されるかわからない危険性を抱えている。

城を進むことで，しだいに記憶を失う3人



◀冒険の途中で、過去の記憶が徐々に薄れていく。

ソラはナミネという少女を感じ始める



◀ナミネは記憶を操る力を持った少女。ⅩⅢ機関に捕らわれているが、彼女はいったい何者なのか。

POINT 闇の力を払うため、アンセムに立ち向かう

リク編のシナリオでは、ヴィクセンの作ったリク＝レプリカ、そしてアンセムとの対決が展開！　ソラ編では語られない部分や『ＫＨⅡ』につながる真実が明かされる。

リク＝レプリカが行く手を阻む

▶リクの能力をコピーして作られたリク＝レプリカが本物を襲う！



▶アンセムの支配から逃れるため、リクはアンセムに挑む！

アンセムの支配を打ち破れ！



III キングダム ハーツ 358/2Days

ロクサスのXIII機関時代が描かれる

『ＫＨ』の終盤から『ＫＨⅡ』までの時間軸で、シリーズのもう1人の主役といえるロクサスを主人公として描かれる作品。XIII機関の活動、忘却の城をめぐる裏事情、ロクサスの秘密などが明かされると同時に、ロクサス、アクセル、シオンの友情ドラマが展開していく。システム面ではパネルを装備してキャラをカスタマイズすることができたり、レベルが購入できるなど、新感覚の要素が多数採用されていた。



▲心があるかのような言動や行動のロクサスの影響で、アクセルにも変化が起こり始める。



ロクサスの悩みとは？
◀過去の記憶を持たないロクサスは、自分の存在に苦悩し続ける。

POINT シオンの登場で物語は意外な展開へ

『KH358／2Days』の直後から始まる『KHⅡ』には登場していない14番目の機関のメンバー、シオン。彼女と出会い、その切ない境遇を知ったとき、ロクサスの運命が大きく揺れ始める。そしてドラマは『KHⅡ』へと続いていくことになるのだが。シオンとは何者なのか!?



No.14 シオン
14番目のメンバーとして機関に加入する少女。ロクサスと同様、キーブレードと光の力を操る。



シオンも過去の記憶がない？



◀▲自分の正体を知りたがるシオン。答えは悲しいものだった……。

IV キングダム ハーツⅡ



ソラとXIII機関との戦いに決着！

『KH』の1年後を舞台に描かれる作品。序盤はロクサス、以降はソラを主人公として物語が展開していく。1年間という長き眠りから目覚めたソラは、親友のリクとカイリを捜すために再び冒険の旅に出る。だがその行く手に新たな敵・ノーバディと、ソラの力を利用しようとたくらむXIII機関が出現。物語を進めていくうち、XIII機関の目的、ゼムナスの正体、そして「キングダムハーツ」の謎などが明かされていった。また『ファイナルミックス』では新たな謎も。


再びドナルド＆グーフィーと冒険
◀ソラはリクとカイリ、ドナルドとグーフィーは王様を捜し、再び冒険の旅に出発！その行く手には、数々の困難が待っていた。


◀序盤はロクサスを主人公として展開。



▲王様は黒いコートに身を包み、XIII機関の活動を探るため行動していた。

POINT シークレットムービーには鎧の戦士たちが登場

『ＫＨⅡ』に「Gathering」、『ファイナルミックス』に「Birth by Sleep」を収録。『ＫＨＢｂＳ』のイメージとなるバトルが展開した。


その内容に驚愕！
◀『KH』シリーズの新展開を表現した衝撃的な内容が、大きな話題を呼んだ。

POINT 完全な存在になるために活動する

ゼムナス
圧倒的な力とカリスマ性を持つ機関のリーダー。賢者アンセムのもとで心の研究をしていたが、5人の弟子とともに師を追放。その後、XIII機関を結成する。

ゼムナスはソラにハートレスを倒させてハートを回収。人の心によって「キングダムハーツ」を完成させ、心の欠落したノーバディから脱して完全な存在になろうと計画していた。その先には、何か大きな目的があったようだが……。



完全な存在は通過点？
◀機関は、キーブレードで心の開放ができるソラの力を利用しようとした。



▲完全な存在になることで何ができるのか？　真の目的はほかにある!?

No.2 シグバール	No.3 ザルディン	No.4 ヴィクセン	No.5 レクセウス
 ◀右目に眼帯をした機関員。武器はガンアローと空間を操る力。	 ◀6本の槍と風の力を操るメンバー。巧みな話術で心を揺らす。	 ◀実験や研究を好む機関員。氷の力とシールドを武器とする。	 ◀筋骨隆々で寡黙な巨漢。アックスソードと土の力を操る。
No.6 ゼクシオン	**No.7 サイクス**	**No.8 アクセル**	**No.9 デミックス**
 ◀幻覚を見せる力を持つ機関員。策略をめぐらすことを好む。	 ◀機関のサブリーダー的なメンバー。武器は巨大なクレイモア。	 ◀両手のチャクラムと炎の力で戦う機関員。ロクサスの親友。	 ◀気弱な性格のメンバー。弦楽器のシタールと水の力を操る。
No.10 ルクソード	**No.11 マールーシャ**	**No.12 ラクシーヌ**	**No.13 ロクサス**
 ◀ギャンブルを好む紳士。カードと時間を操る力を武器に戦う。	 ◀大鎌（サイズ）を振るう実力者。忘却の城の管理をまかされる。	 ◀ナイフと雷の力を操る機関員。ヒステリックで残忍な性格。	 ◀シリーズのもう一人の主人公。キーブレードと光の力を使う。

V キングダム ハーツ コーデッド

ジミニーメモに起きた異変を解き明かせ！

『ＫＨⅡ』の冒険から戻ったジミニーが旅の記録を整理していると、メモのなかに見知らぬメッセージを発見！　王様の提案でメモをトレースし、データのソラを作り出して謎の解明に向かわせるのだった。



王様たちはメモの解析を行う
▶メモをトレースした結果、記憶とは違う部分が判明！


▲ディズニーキャッスルでメモの解析を進めるうち、なんと王様達のいる世界に驚くべき来訪者が出現！　その正体とは!?


XIII機関なのか？
▶『KHⅡ』で全員消滅したはず!?　黒いコートの人物が目の前に現れる。

電撃文庫とオドロキのコラボレーション！

なんと日本一ソフトウェアが放つ期待のダンジョンRPGと電撃文庫の、オドロキのコラボレーションが実現！　これによりシャナやホロなど、電撃文庫が誇る人気作品のキャラクター達がダンジョンで戦うという、ファン感涙の展開が楽しめることに!!　とはいえ、実はホンモノの彼女達が登場するわけではない。詳細は不明だが、ゲーム中に彼女達に関係するパーツが登場し、それを集めることで“見た目”だけ彼女達の姿になるようだ。なお、ただ外見が変化するだけではなく、彼女達専用の特殊技も用意されているとか。そちらにも期待！



人気キャラクターがダンジョンで戦う！

◀各キャラクターの雰囲気をバッチリ再現。シャナの愛刀である大太刀型宝具・贄殿遮那（にえとののしゃな）もパーツとして入手できる？

スタッフコメント　ユーザーさんに驚いてもらえるベストのコラボ相手を考えました

電撃文庫さんとのコラボの発端は、装備パーツを組み合わせて戦うという本作の基本部分について議論を重ねるなかで、社外のコンテンツも組み入れたいと考えたことです。ゲームに近しく、なおかつアッと驚いてもらえる相手先を考えて、そのベストの相手先が電撃文庫さんだったわけです。思い切って飛び込んでみたところ、意外にも（？）快諾してくださり、今回のコラボが成立しました。こんなにたくさんのキャラクターを貸していただけるとは「本当にいいのかしら？」という心境でしたねw　（新川宗平プロデューサー）



シャナ　「灼眼のシャナ」より

ホロ　「狼と香辛料」より

“絶対勝利マケレンノジャー”が人気ヒロインと共同戦線!?　驚愕の新展開を迎えた本作の、さらに驚くこと間違いなしの強化手段が明らかに！

ヒーローはヒロイン

絶対ヒーロー改造計画

絶対ヒーロー改造計画			
2010年発売予定	価格未定		
PSP	ジャンル	RPG(ダンジョンRPG)	SF
	メーカー	日本一ソフトウェア	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	育成

ヒーローを鍛えるダンジョンRPGの新たな強化システムが判明!!

本作は、いきなりラスボスと戦うことになった新米ヒーローの訓練施設＝ダンジョンでの特訓劇を描くダンジョンRPG。いきなり最終決戦からスタートする前代未聞の展開や、多彩なパーツを装備することで能力や見た目が大きく変化する点が特徴だ。今回は、パーツの装備に続く新たな強化システムに迫る!!



◀多くの敵と仕掛けが待つダンジョン。攻略できるかどうか、キミの頭脳が試される！

ゲームの基本　ラスボスを倒すため ランダムダンジョンで特訓!!

ラスボス戦から始まり、それに勝てるまで「ダンジョンで特訓して再挑戦」という流れを繰り返す本作。基本的に1人で戦い、敵を倒すことで経験値が稼げるほか、装備すると特殊技が使用できるパーツも手に入る。また、ダンジョンは入るたびに構造が変わるランダム生成式で、多数の敵が出現するだけでなく、多くの罠も存在する。



▲最終決戦前に命を落とした先代に代わり、主人公はラスボスに挑む。拒否すると地球滅亡？



▶敵の弱点を突くと再び行動できる「アタックチャンス」など、独自のシステムが満載だ。



ドクロちゃん

「撲殺天使ドクロちゃん」より

逢坂大河

「とらドラ！」より

▶木刀でモンスターを叩く大河。実際に戦っているのは主人公とはいえ、このかわいさにはパーツを集めずにはいられない!!

かわいさで地球を救え!?







▲外見が変化した状態でも、各種パーツを装備することが可能。そのため、ダンジョンでの戦闘だけでなく、着せ替えも楽しめる！

着せ替えも楽しめる！

作品紹介

「灼眼のシャナ」 著／高橋弥七郎　イラスト／いとうのいぢ

主人公の坂井悠二が、紅蓮の髪と瞳を持つ少女シャナとともに異世界の住人と戦う。現在19巻まで発売中。

「狼と香辛料」 著／支倉凍砂　イラスト／文倉 十

狼の化身の少女ホロと、彼女と旅する行商人の青年クラフト・ロレンスの物語。現在12巻まで発売中。

「撲殺天使ドクロちゃん」 著／おかゆまさき　イラスト／とりしも

主人公の草壁桜と、なぜか彼を撲殺してしまう天使のドクロちゃんとの愛と涙と血みどろの物語。全10巻。

「とらドラ！」 著／竹宮ゆゆこ　イラスト／ヤス

主人公の高須竜児と同級生の逢坂大河の、友情や恋愛に悩む高校生活を描いたラブコメディー。全10巻。

とともに強くなる!!

最初にして最後のカベ!?　ラスボス・田中デスダーク登場！

本作は、最初の戦いがラスボス戦で、そのあとも特訓する（物語を進める）たびにラスボスに挑むことになる。しかし、ただ何度も同じ相手と戦うのではない。なんと特訓して主人公が強くなると、それに合わせてラスボス戦の演出も変化！　ここでは変化の例と、早くも姿を現したラスボスの悪魔将軍・田中デスダークを紹介する。

▶最初のラスボス戦はシンプルで、古き良き時代のRPG風。



特訓を重ねると

シンプルなバトルが



◀それに敗れたあと、ダンジョンで特訓を重ねて主人公が強くなっていくと……。

大進化!!



▶まるで別のゲームのように進化！　主人公のパワーアップに合わせてラスボス戦もグレードアップ!!　ダンジョン攻略とは、また違った雰囲気の戦闘に期待！

デザイナーコメント

「わかりやすく」「強そう」「目立つカラー」が特徴です

悪魔将軍の田中デスダークは子供が見ても印象に残るように、「わかりやすく」「強そう」「目立つカラー」という、大きく3つのコンセプトでデザインをしていきました。ちなみに、「子供が好きな～」という隠しの設定部分には実はいろいろと事情がありまして……。さておき、田中デスダークという名前に関してはデザインしてから知らされたので衝撃でしたねー。どんなキャラクターなのかは、プレイして確かめてみてください。

（キャラクターデザイン担当：今泉昭彦氏）

悪魔将軍 田中デスダーク

本作のラスボスにして最初に戦う相手。眼から出す強力なビームと、口から吐く灼熱の炎で、多くのヒーローを倒してきた。マケレンノジャーに勝てば地球の征服が完了することに!?



ヒーローを倒すのが得意な悪のエリート！

SYSTEM
▶▶システム解説

華やかなヒーローの"影"を描く!?
改造&トラウマシステム

実はTV中継されるほど有名な、マケレンノジャーと悪との戦い。全5部位に多彩なパーツを装備して戦うマケレンノジャーの姿は、一見すると非常に華やか。しかし、その裏側ではダンジョンでの特訓をはじめ、さまざまな苦労がある。ここでは、そんなヒーローの"影"の部分を再現したともいえる「改造」&「トラウマ」システムを紹介。新米ヒーローの主人公を待ち受ける、ダークな強さ&弱点のヒミツに括目せよ！



エトランゼ
訓練施設のインストラクター。訓練の知識は豊富だが、発言にはガセネタも。

改造 パーツを使って体を改造&強化する!

スタッフコメント
独断と偏見と男のロマンがアイデアのスタートです

「ヒーローなら組織に肉体を改造されるのは当然でしょう」という独断と偏見と男のロマンがアイデアのスタートです。ぜひ「やめろー!! ショッ○ー!!」などと脳内で叫びつつ、改造してあげてください。具体的には、この人体を改造するシステムによって、各ステータスの割り振りや成長の方向性をコントロールすることができます。「ステータスを攻撃力に極端に割り振った状態で装備を二刀流にし、防御は無視して一撃必殺にすべてをかける！」といった自分だけの戦術を作り出せるのが醍醐味です。ダンジョン内だけでなく、ダンジョンに入る前段階でも戦略を考える必要があるわけです。（新川宗平プロデューサー）

「改造」は、レベルアップだけでは補えない主人公の平凡さを、ムリヤリ底上げするシステム。これには2つの段階があり、1つはマケレンノジャーの身体に見立てた人体図のパネルを、パーツを使って埋め立てること。もう1つは埋め立てた場所に装置を設置するというもの。この2つにより、マケレンノジャーのステータスがアップしたり、特殊な効果を得られたりする。ここでは改造の流れを、2つの段階ごとに紹介。なおパーツには、装備すると特殊技が使用できるといった効果がある。しかし、埋め立てに使っている間は、当然のことながら、そのパーツを装備することはできない。装備して特殊技を使うか、埋め立てに使って能力のアップを狙うか……。改造は、パーツの扱いで頭を悩ませることになる！



▲無数のパネルが広がる人体図。数が多いだけに、すべてのパネルを埋めるには、パーツがいくつあっても足りない？

◀パネルをロボアームで埋め立てると、ATKがアップする。パーツを体に埋め込んで能力を上げる様子は、まさに改造！

STEP 1 人体図のパネルをパーツで埋め立て!

埋め立ては、埋め立てたいパネルと埋め立てに使うパーツを選ぶことで行う。それによりATK（物理攻撃力）が上がるなど、ステータスにさまざまな影響が出る。なお、剣のパーツを使うとATKが上昇するなど、使うパーツの性能や属性により、埋め立ての影響は変化。また、優秀なパーツほど、上がる能力も大きくなる。



主人公
本作の主人公。命を落とした先代の代わりにヒーローになった、平凡な一般人。



▶埋め立てるとステータスにボーナスが付き、さらに結果に応じた称号も付く。

埋め立ての例 同じレベル&装備でも能力が変化！

同じレベル&装備でも、埋め立て方しだいでマケレンノジャーの能力は大きく変化。下の写真のように、攻撃力を底上げするとダメージが大きくアップし、防御を固めると強敵の攻撃にも耐えられるようになる。







▲ATKが大きく上がる埋め立て方にした場合、敵に与えるダメージが大きくアップ！ さらにATKを上げると、ボスはムリでもザコならどんな敵も1撃で倒せる……かも？

▶ステータスのDEFは、敵の物理攻撃に対する防御力に関係する。これを上げると、場合によっては敵の攻撃によるダメージが0に！ 効果が大きいだけに、優秀なパーツは、装備せずに埋め立てに使うのも手だ。

STEP 2 埋め立てた場所には便利な装置を設置できる!

埋め立てた場所には「戦闘不能時にアイテムを失うのを防ぐ」といった、便利な効果を持つ装置を設置できる。これは、まず設置したい装置を選び、その後に置く場所を選べばOK。ただし、装置ごとに設置に必要な面積や形状が決まっており、そのスペースがない場合は設置できない。得られる効果が大きい装置ほど、必要な面積が広く、形状も複雑。複数の装置を置く場合、ムダな場所ができないように配置したい。



▲◀L字型の小型保存カプセルを設置。パズル感覚で設置を考えることに。

装置の例 アイテム所持数を増やしたり、倒れても回復できたり！

パーツと同じく、装置にも多くの種類がある。例えばコンテナは、アイテムの所持数を増やすことが可能。生命維持装置は、設置しておくと倒されてもその場で復活できる。戦闘不能になると、それまでに得た経験値やアイテムを失う（保存カプセルに入れたアイテムは消えない）ので、生命維持装置は非常に便利だ。



◀アイテムの所持数が、中型コンテナを設置すると20個から25個に。これでより多くのアイテムを持てる！



◀倒されても復活。何度も復活できると便利だが、貴重な効果だけに1回限定？

システム大予想 I 装置はパーツと同じくダンジョンで入手？

さまざまな種類がある装置。なるべく多く手に入れたいが、便利な効果を持っているだけに、簡単には入手できないかも。詳しい入手法は不明だが、やはりパーツのようにダンジョンで敵を倒したときのボーナスとして入手できる？



◀もしかしたら、ダンジョンで材料を集めて作成できるのかも？

トラウマ 倒された原因が弱点になる！





▲▶ハリゾーに倒されると「ハリゾー恐怖症」。代表的なザコだけに、受けるダメージが増えても大丈夫？

「犬にかまれた人は、犬を怖がる」というように、強烈な体験の記憶は人の心にトラウマを残す。実は、これは本作の主人公も同じ。命の危機（ダンジョンで倒されること）に恐怖を感じて、敗因に対して苦手意識を持つ。それが「トラウマ」システムだ。トラウマを背負うと、対象が敵の場合、その敵から受けるダメージがアップするといったデメリットがある。戦闘不能になった原因がトラウマになるので、なるべく倒されないようにすることが重要だ。

スタッフコメント　真のヒーローを目指すなら散り際だって重要です！

真のヒーローを目指すからには散り際も重要！　それにヒーローは苦難を乗り越えて強くなるものだ！　という思い込みからアイデアがスタートした要素です。トラウマを受けると被害が大きくなるので、次回のダンジョン攻略を考えて戦闘不能になる必要があります。「どうせなら、こうやって死ぬ」という、ほかのゲームではありえない遊び方を生み出せたのではないかと思います。トラウマもただの足かせに終わるのではなく、ヒーローらしくトラウマを見事克服するとメリットが……なんてことも考え中です。（新川宗平プロデューサー）

システム大予想 II トラウマの"かかえ方"はどうなる？

トラウマは、戦闘不能になると背負う。強敵がトラウマになると、受けるダメージが増える関係で倒すのが難しくなり、ダンジョンを攻略する難易度もアップ。ただ、倒されるたびに変わるなら、わざとザコに負けることで、影響を最小限に抑えられる。トラウマの"かかえ方"は倒されるごとか、それとも？



メデューサ
ミステリアスな雰囲気を持つヘビ女。見とれているとアッサリ倒されるハメに。



マグマタートル
その名のとおり溶岩亀。甲羅のおかげで防御力が高いだけでなく、熱にも強い。

トラウマの例　ワナもエネルギー切れもトラウマに！

敵だけでなく、罠で倒れたときもトラウマを背負う。罠の場合、それに引っかかる確率＆効果がアップ。また、本作は行動するとエネルギーが減るが、その回復が遅れて倒れた場合もトラウマになる。



▲「鉄球恐怖症」は、鉄球の罠で受けるダメージが大幅にアップする模様。



▲エネルギー切れで「はらぺこ恐怖症」。エネルギーの消費量が上がる？



一文字ピロ彦
最終決戦に遅刻し、急ぐあまり事故にあい命を落とした先代マケレンノジャー。

Close Up 装備するか改造に使うかで悩む!?　新たなパーツの数々をチェック！

特殊技が使えるようになったり改造に使ったりするパーツは、本作の超重要アイテム。ここでは新パーツを紹介するが、なんと今回のモデルはエトランゼ。もしかしたら彼女でも戦えるということ？



新パーツのコーディネートに注目！

新パーツを使ったコーディネートにも注目だ。キュートなものから強そうなものまで、組み合わせは自由自在！



新たな特殊技もパーツの魅力！

パーツの大きな魅力の1つが、装備することで使用できる特殊技。それらは威力だけでなく、ハデな演出も見逃せない。ここでは、ロケットパンチとデスビーグルという新パーツの特殊技を公開！



▲どこかで聞いたことがある名前のパーツ。その特殊技はパーツ名と同じ「ロケットパンチ」で、パンチが飛んでいって四方八方から敵を殴る技になっている。



▶デスビーグルの特殊技デスドライブは、加速をつけた車でジャンプし、そのまま対象に体当たりする。よい子はマネしちゃダメ！

今泉氏描き下ろしスペシャルイラスト！







注目のクリエイターが描く『SO4』の世界!!

すたーおーしゃん すぺしゃる ぎゃらりい

Vol.1

発売まで待ちきれないアナタのために、描き下ろしイラストで『スターオーシャン4』の魅力をつづる新コーナーがスタート!! シリアスなSFもいいけど、たまにはこんなノリもあり!?





from：クリエイター

花房 利光氏

Profile

（株）トライエース デザイン開発部所属のキャラクターデザイナー。主な参加作品は、PS2『ヴァルキリープロファイル2 －シルメリア－』、DS『ヴァルキリープロファイル －咎を背負う者－』など。

Comment

私は『ヴァルキリープロファイル ―咎を背負うもの―』で主人公などのデザインをしておりました。せっかくのコラボ企画なので、メインキャラを中心に思い入れのあるキャラクターをいろいろと描かせていただきました。

The World of『SO4』(スターオーシャン)

壮大な物語の原点となる『SO4』とはどのような作品なのか？　4つのキーワードをもとに、独特の世界観を紐解いていこう。

EARTH —地　球—
始まりは、第三次世界大戦によって致命傷を負った青き惑星……

物語の舞台となるのは、本シリーズに必ず登場している太陽系の第三惑星・地球。かつては緑豊かな惑星だったが、西暦2064年、大量破壊兵器の誤射から始まった第三次世界大戦によって地表は焼き尽くされてしまう。対立していた陣営はわずか2週間で停戦条約を締結。だが、環境は悪化して、生き残ったわずかな人々は地下都市での生活を余儀なくされている。



▼大戦終結後の地表。汚染された大気で陽の光はさえぎられ、朽ちた高層建築が墓石のように建ち並ぶ。その様子は、かつて思い描かれた世紀末そのもの。



三度目の過ちは、人類から住環境を奪い去る…

▲誰が命じたわけでもなく、誤射された大量破壊兵器は次々と都市部へ降り注ぎ、遥か上空まで焼き尽くした。だが、人類を滅亡へと追い込む大惨事は皮肉にも対立していた国々をまとめ、人々の目を外宇宙に向けさせることとなる。

KEY WORD [宇宙暦]

戦後発足した拡大国連はUSTA（国際科学技術局）を設立して、星の彼方に新天地を求めた。そして西暦2087年、トリラス博士によるワープドライブ実験が成功を収め、人類の夢は現実味を帯びる。この出来事を機に西暦は宇宙暦へと改められ、外宇宙への移住計画は本格化するのだった。

Project SRF —SRF計画—
星の彼方に新天地を求める人類初の宇宙開拓計画

SRF（宇宙開拓隊）計画とは、USTAによって進められていた外宇宙への人類移住計画のこと。プロジェクトにはワープドライブを可能とする5隻のスペースシップが投入され、ムーンベースから広大な星の海へと放たれる。彼らの最初の目標は、無人探査艇の事前調査により、移住可能と観測された未開の惑星エイオス。文明レベルは地球のジュラ紀に相当して、シダやソテツといった原始植物以外は昆虫が生息するのみ。エッジやレイミたちを乗せた5隻の船団はワームホールへと突入するが、彼らは思わぬ事態に遭遇することとなる……。



◀各国の利害を超えた一大プロジェクトが動き出す……。



▶月面には、人類最後の希望を賭した巨大基地が建造されていた。

KEY WORD [USTA：国際科学技術局]

USTAとは第三次世界大戦後に拡大国連が設立した組織で、外宇宙への移住を実現すべく、ワープドライブの開発実験を進めていた。そして宇宙暦元年、軍部出身のスティーブ・D・ケニーがパイロットに志願し、命がけで人類初の光速航行を成功させる。のちに彼はUSTAのムーンベースに司令官として迎えられ、SRF計画の中核メンバーとなる。



▲英雄と称えられた司令官に見送られ、第一期SRFが旅立つ。

第一期SRFを支える若き隊員たち

20歳のエッジに19歳のレイミと、SRFの隊員は有能な若者で構成されている。彼らは惑星探査を進めることで異文明と接触し、ときには異星人をも仲間としていく。高度な技術を有していたり、未開ながらも不思議な力を秘めていたり……。星の海に旅立った彼らは、どのような人々とめぐり会うのだろうか？



エッジ・マーベリック（CV：岸尾 だいすけ）

仲間想いで責任感の強い真っ直ぐな青年

本作の主人公で、人類を救うSRFに志願した青年。優れた判断力を持ちながら無鉄砲な面もあり、幼なじみのレイミにたしなめられることも……。

レイミ・サイオンジ（CV：福圓 美里）

エッジのパートナーで名家出身のお嬢様

名家・西園寺家の令嬢でエッジの幼なじみ。部隊ではエッジを冷静にサポートする。仲間には優しいが自分には厳しく、責任感も人一倍強い。

星の海の歴史を振り返る『スターオーシャン』クロニクル
STAR OCEAN CHRONICLE

『スターオーシャン』の始まりが描かれる『SO4』

『4』は宇宙暦が制定されて間もない頃の話だが、SRFを中心に物語が展開するため、宇宙に関する話はとても多い。しかし、未開惑星が舞台となる『1』は、数百年後の世界であるにもかかわらず、宇宙に関する話は少なめだ。今回は、舞台背景に注目しつつ、各作品の導入部を振り返ってみよう。

スターオーシャン
主な年代…宇宙暦346年

石化病が蔓延する未開惑星ローク

ある日、村の警備をしていたラティのもとに、隣村で謎の奇病が発生中との報告が入る。様子を見に行くと、生きたまま身体が石になる「石化病」ということが判明。人々を救うため、万病に効く薬草が生えているというメトークス山に向かうが、道中でラティの親友ドーンも石化病であることが発覚する。



◀ヒロインであるミリーの父親も石化病の犠牲者に。このあとドーンにも異変が!?

スターオーシャン セカンドストーリー
主な年代…宇宙暦366年

世界の危機に光の勇者現る

未開惑星調査中の事故で見知らぬ森に転送されたクロード。そこで彼は、魔物に襲われそうになっていた少女・レナを助ける。彼女の案内で訪れた村で聞かされたのは、この世界・未開惑星エクスペルの異変。村人達から伝説の「光の勇者」と勘違いされたクロードは、異変の調査へと旅立つことになる。



◀事前に渡されたフェイズガンを使うクロード。レナはそれを光の剣と勘違いし……。

スターオーシャン Till The End of Time
主な年代…宇宙暦772年

離れ離れになった2人の運命は…

両親と幼なじみのソフィアとともに、保養惑星ハイダに訪れていたフェイト。しかし、バンデーンの襲撃に遭遇してしまい、両親たちとはぐれてしまう。両親を心配しつつ、救援にきた輸送艦ヘルアでハイダを脱出する2人だったが、バンデーンはヘルアも撃沈。ソフィアとも離れ離れになってしまう……。



◀美しい自然が多く、保養地として人気のハイダ4号星が攻撃を受けた理由とは……？

SPACE SHIP －宇宙船－

USTAが誇る、ワープドライブを実現した5隻のスペースシップ

トリラス博士が開発したワープドライブとは、遠く離れた2つの空間をつなぐ“抜け道”を通過することで、光よりも早く目的の空間へと到達するという未知の技術。SRFに投入された5隻のスペースシップは、いずれもワープドライブを可能とした最新鋭の宇宙船。しかし、惑星エイオスへのワープアウトの際、1号機“アキュラ”は異なる座標へと飛ばされ、消息を断ってしまう。残された4隻のスペースシップは無事に目的を果たせるのか？　そして、消えた1号機の運命は？



▲宇宙空間に広がる、ドーナツ状の薄気味悪い空間がワームホール。遠い外宇宙を目指し、5隻のスペースシップが次々と飲み込まれていく……。

▼PS3クオリティで描かれる、大迫力のCGムービーも見逃せないポイント!!



KEY WORD [カルナス：SRF所属3号機]

エッジら、主人公が乗り込むのは、資源運搬も兼ねた3号機“カルナス”。物語を進めていくと、ある事情からエッジは船長をまかされることになるようだ。ちなみにカルナスは惑星間の移動手段だけでなく、エッジたちの居住空間としても重要な役割を果たす。冒険の合間には船内探索も可能で、フライトデッキやクルーの個室などでは、キャラクターの内面をうかがえるさまざまなイベントが発生する。詳しいゲームシステムについては次号以降で解説するが、船内には広々としたレクリエーションルームや、バトルシミュレーターを兼ねた天球室も完備。また、空きスペースはプレイヤーが自由にカスタマイズすることも可能だ。自分だけの船で宇宙を旅する、『SO4』ならではのスケール感は圧巻！



◀フライトデッキ全景。ここでは、レイミたちがカルナスの操舵を行っている。シートにはまだ空きが目立つが、カルナスは最終的に何名で運用されるのだろうか……。



▶剣を構え、一足一刀の間合いで動きを読み合う二人のクルー。惑星探査では未知の生物による襲撃も予測されるため、バトルシミュレーターでの訓練も大事な任務だ。

Frontier －開拓－

SRFメンバーを待ち受ける新天地と多様な文化を持つ異星人たち

『SO4』には人類が生存可能な惑星が複数登場。危険な生物が蠢く未開の惑星もあれば、文明を持つ異星人と出会うこともある。今回紹介しているのは、カルナスのクルーに加わるエルダー人の青年・フェイズと、レムリック人の少女・リムル。ほかにも、猫科を祖先に持つ愛らしい種族や翼を持つ者など、魅力的な種族との出会いが待っている。



星間調査団の一員で礼儀を重んじる好青年

フェイズ・シェファー・ベレス（CV：斎賀 みつき）

惑星エルダーの調査団に所属する青年。高度な呪紋を使いこなす天才肌で、小型探査艇さえ自作する。エッジを尊敬し、多くを学ぼうとする。



◀事前調査では危険性がないと判断された惑星エイオス。そこには予想だにしなかった生物が!?



▲長くとがった耳を持つモーフィスの女性。彼女も未開惑星の調査中らしい。



甘えん坊でイタズラ好きな人懐っこい少女

リムル・レムリ・ファイ（CV：沢城 みゆき）

惑星レムリックで出会った少女。ある事件が原因で心を閉ざし、話す言葉が幼くなってしまった。芯は強く、逆境に負けない元気さを持っている。

KEY WORD [RACE：種族]

本作には、独自の文明を持つ種族が多数登場。ここでは、エッジたちと深いかかわりを持つ種族を紹介しよう。

レムリック人　温厚で純朴な種族。文明レベルは低いが、地球人にはない“呪紋”の力と共存している。

モーフィス　人工惑星を拠点とし、銀河系のバランスを見守る種族。自然を愛し、古い時代の様式美を好む。

フェリプール　臀部に尻尾を持つ好奇心旺盛な種族。猫科の生物の特徴を受けつぎ、歌舞音曲に長けている。

フェザーフォルク　鳥を祖先とし、背中の翼で空も飛べる珍しい種族。多くが容姿に恵まれ、一様に争いを嫌う。

ハイランダー　顔や体に独特の縞模様をもつフェルプール。虎を祖先とし、非常に好戦的な性格をしている。

星の海で語られる壮大なSFファンタジー

トライエースとスクウェア・エニックスの強力タッグが贈る、SFファンタジーRPGのシリーズ4作目がいよいよPS3に登場。本誌では毎号さまざまな視点から、作品の魅力に迫っていく。今回は、『SO4』ならではの壮大な世界観に注目。シリーズ作品との関連性などもチェックしている。

STAR OCEAN® THE LAST HOPE® スターオーシャン4 INTERNATIONAL

スターオーシャン4 －THE LAST HOPE－ INTERNATIONAL		
2010年2月4日発売	￥8,190（税込）	
PS3 ジャンル	RPG	SF
メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：トライエース	冒険
備考	プレイ人数：1人用	育成



錬金&行商が楽しい『アトリエ』最新作！

リーナのアトリエ Atelier Lina シュトラールの錬金術士



うわさを頼りに街から街へ。シリーズ初の「行商」で世界中を旅しながら貿易するDS版『アトリエ』。今回からは4コマや設定画を公開する新コーナーも連載開始！

リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士

2009年12月22日発売予定 通常版：¥5,040(税込)／限定版：¥7,140(税込)

DS			
ジャンル	RPG(新感覚RPG)	冒険	
メーカー	ガスト	恋愛	
備　考	プレイ人数：1人用	育成	

㊙設定公開コーナーとともに最新情報をお届け！

妖精の森の復興資金を稼ぐため、新米錬金術士リーナが行商に奔走する本作の最新情報が到着！　新たに判明した2つの要素と新登場のキャラクターを紹介していこう。今回から連載が始まる、キャラクターにスポットを当てた設定紹介コーナーもお見逃しなく！



▲個性的なキャラクター達が活躍する『アトリエ』シリーズの伝統は、本作にもしっかり継承！

オバケとピーマン以外には無敵の女用心棒



Herrenlose Spada
ヘレンローゼ・スパダ
CV:渡辺明乃

情にもろくてさばさばした、姉御肌の性格の用心棒。女性ながら幾度も修羅場をくぐり抜けてきており、用心棒として名高いが、オバケとピーマンは大の苦手。初対面からリーナを気に入り、ともに旅をすることに。

System Check!!

ほのぼのとした雰囲気の戦闘システム

『アトリエ』シリーズと言えば、どこかのんびりとした世界観が特徴的。それは戦闘でも例外ではなく、本作はモンスターを殺さないという設定。モンスターをすべて気絶させるか、気絶させたところを押し出して、戦闘エリア外に出せば勝利となる。

モンスターと遭遇！



▲まずは、モンスターを攻撃して気絶状態に。気絶したモンスターは後衛に下がる。

気絶した敵を外へプッシュ！



▲気絶状態は一定時間で回復するので、さらに攻撃を加えて戦闘エリア外へ押し出そう！

System Check!!

お目当てのアイテムが一目瞭然？ “？”に近づいてアイテム採取！

フィールドで錬金の材料が採取できるのはこれまでどおりだが、本作ではより遊びやすく進化！　岩や池に近づくと“？”などのアイコンが表示され、どこで何が取れるのかが、ビジュアル的にわかりやすくなっているのだ。

▶フィールド上の“？”に近づくと“！”へと変化。



▶岩からは鉱石など、取れるものがわかりやすくなった。



お世話が大好きな女性騎士



Marcherra Waschen
マルシェラ・ヴァッシェン
CV:野川さくら

シュトラール王国騎士団所属の女性騎士。武闘大会では2年連続で優勝するほどの腕の持ち主。優しいうえに知的で非の打ち所がないように見えるが、実は家事全般が不得意。また、おせっかい過ぎるのもタマにキズ。

限定版パッケージが公開！



3人のメインキャラクターが描かれた限定版のパッケージが初お目見え！　特典内容は特製のオリジナルシステム手帳になるとのこと。どんなデザインになるのか楽しみ！

第1回

ようこそ! アトリエの小部屋へ

本作の登場人物の設定や裏話を大公開する、新コーナーがスタート。最初のゲストは、もちろんこの子!



ちょっぴり天然な見習い錬金術士

コーナー1回目はあたしの設定だよ!

コーナー第1回で紹介するのは、本作の主人公リーナ。世間知らずだけど、明るく前向き。雑貨屋を営む両親のために錬金術士の免許を取ったり、妖精の森の放火犯に間違われつつも復興を手伝ってあげたりと、マジメでまっすぐな性格の女の子だ。

明るくてとっても前向き!



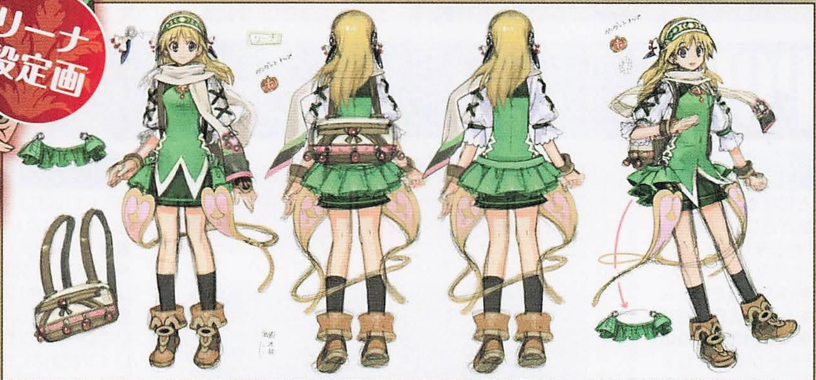
▶放火犯に間違われても、くよくよしない。超マイペース?

プロフィール

リーナ・アルテリア
Lina Alterier
CV:小清水亜美

性別:女 **年齢:**14歳
身長:153cm **体重:**46kg
血液型:O型 **誕生日:**838年9月13日
好きなもの:植物、木の実(特にどんぐりが好きでコダワリがある)
嫌いなもの:キノコ類(胞子を飛ばしたり、生息している場所が暗いのが気に食わない)

リーナ設定画



デザイナーズコメント

Designers Comment

ほかの主人公に比べて、周りに流されやすく、ちょっと気弱なタイプというのがリーナへの第一印象です。小動物っぽさ+ドングリ好きからリスを連想するせいか、小さめの口から前歯がのぞきやすくなっているのが小さな特徴でしょうか。そんな印象から始まりつつ錬金術と行商を兼業するあたり、結構パワフルで根性があるのかもしれません。服装はあまり華やかでないものの、フリルや模様の織り込みなど、女の子らしさが出るよう地味に工夫しています。　（和狸ナオ）

リーナ表情パターン



あの場所へ行ってみたい!

〜首都 ヘングスト〜

リーナ達が住むシュトラール王国の首都ヘングストは、王国で最も大きな都市だ。国境を越えて大陸を走る交易ルート上に位置しており、各国の行商人たちが露店を出したり、取り引きを行ったりする重要な中継地点でもある。数多くの商会がこの街を交易の基点としているため、年中お祭り騒ぎのような賑わいをみせているのも、この都市の特徴と言える。



TOPICS!

ヘングストでは、12月22日に建国祭という盛大な祭りが開かれることで有名。王城のバルコニーには巨大なクリスタル製の記念碑が飾られ、街中にはモーク産の鶏のモモ肉の串焼きを売る屋台がひしめく。夜中を過ぎても祭りの勢いはなくならず、人々は翌朝まで建国を祝いあうという。

ヘングストの住人たち



モラ・アウル

雑貨屋の看板娘だが、お小遣い欲しさにアルバイトしているだけのため、やる気は皆無。けだるくて熱意のない接客態度に、ポジティブなリーナですら戸惑うことに。



ラトール・ボフマン

宝石商を営むラトールは、自分より立場の弱い者には尊大な態度で接する困った店主。しかし本当は臆病者で、相手が強く出ると一気に態度が変わるタイプ。



マイル・ベッカー

立派な体格でコワモテな食品屋のマイル。おまけに極端に口数も少ないため、いつもお客に怖がられている悲しい男。でも、実は優しい性格だったりする。

リーナ四コマ劇場

作:高橋恵美

初めまして



自己紹介(要約)





11月1日の開戦に向けて本作の概要をチェック!

本作は北米版『ディシディアFF』をベースに、さまざまな追加・調整が施されたチューニング版。いよいよ発売直前となる今回は、実際のプレイレポートをメインに、参戦キャラクターの情報や野村哲也氏へのインタビューなどをお届けしていこう!



ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング

2009年11月1日発売 UMD版:¥5,040(税込)、ダウンロード版:¥4,000(税込)

PSP

ジャンル	ACT(ドラマチック プログレッシブ アクション)	ACT
メーカー	スクウェア・エニックス	対戦
備考	プレイ人数:1〜2人用	育成

PLAY REPORT プレイレポートから本作の流れを追う!!

ここでは、前作をバリバリやり込んだ担当ライターによるプレイレポートを紹介。オリジナル版を遊んだ1プレイヤーとしての視点から、引き継ぎなどの気になる要素についてレポートをまとめてみた。本作ならではのポイントをチェックしてみよう。

◇データの引き継ぎ

ゲームを開始してまず選択することになるのが、オリジナル版のデータ引き継ぎ。引き継ぎ方には4種類あり、「英語ボイスのストーリーをイチから楽しみたい!」といった人の要望にこたえられるようになっています。もちろん自分がここで選んだのは、前作の内容をほとんど引き継げる「まるごとセット」。キャラの成長具合や所持しているアイテム・召喚獣などをほぼ引き継げるので、前作をやり込んだ人はこの引き継ぎが妥当でしょう。ただし注意したいのが「インストールデータは引き継げない」という点。前作でインストール後の読み込みの速さを体験した人は、本作でも(はやる気持ちを抑えて)まずはインストールを実行しておきましょう。

[データの引き継ぎ]

ゲーム開始時に、引き継ぎ方法を下記の4つから選択可能。もちろん、引き継ぎをしないで最初から始めるのもアリだ。

引き継ぎ名	キャラの成長具合	ストーリーの進行具合
まるごとセット	そのまま	そのまま
UT版満喫セット	レベル50まで	そのまま
レベルリセット	レベル1から	そのまま
強くてニューゲーム	そのまま	リセット

◇PPカタログのチェック

前作で長時間遊んでいるとPP(プレイポイント)が余りがちでしたが、今回新たな商品が入荷されて使い道が生まれました。具体的には、ゲームモード内のコースの追加やショップに新たな品を入荷させるものなど。これらのなかには必要なPPが10,000を超えるものも。また、カタログのなかには「アイテムドロップ(バトルライズ)確率アップ」の10個セット版が追加。前作で1個ずつ地道に購入していて面倒に感じた点が、きちんと改良されていて嬉しかったですね。

◇キャラクターの性能をチェック

さて、本作で一番気になるのがキャラ性能。まず、全キャラに共通していえるのが新アビリティ「弱者に強い」の追加。加えてスコール・皇帝・セフィロスについては、新しいブレイブ技やHP技も追加されています。また、ジタンやティーダのように「派生技が単発のHP技に変化した」キャラについても、HP技が追加された扱いになっており、あらためてマスターする必要があります。

[基本的なバトルのシステム]

本作のバトルには大きく「ブレイブ技」と「HP技」という2種類の攻撃方法があり、これらを使い分けて戦うのが基本的な戦法だ。ここでは、その2つの攻撃の違いをおさらい。

ブレイブ技(◎ボタン)

この攻撃をヒットさせると、自分のステータス部分にある数字(ブレイブ)が上昇。HP技よりも発生が早いが、多くの攻撃はガード可能という特徴を持つ。

HP技(◻ボタン)

ヒットするとブレイブの数値ぶん、相手のHPを減らせる。いくらブレイブ技を当てても、HP技を当てられないと勝利できないのが本作のバトルのポイント。



◀まずは相手のブレイブを奪うことが、攻めの基本。

すべてのキャラをひととおり触れてみましたが、「いい性能になったキャラが多い」というのが第一印象。とくに、ウォーリア オブ ライトや皇帝は操作感覚がいい方向にガラッと変わり、本作でより多くの使い手が生まれそうな予感。まあ一番の驚きは、CPU戦でエクスデス先生が反撃技を使ってきたことなのですが(笑)。

◇「アーケードモード」をプレイ

この新モードでは、キャラの装備品や繰り出せる技まですべてが固定されています。3種類のゲームモードをプレイしましたが、「タイムアタック」はとくにやりごたえがありそう。ただし前述したとおり、このモードではアビリティなども固定なので、自分の思うようにキャラを操作するには慣れが必要かも……。



◀このモードならではのアクセサリも入手できるので、一度は挑戦を!

◇「ブラックジャックコース」に挑戦

「デュエルコロシアム」に追加された最高難度のコースも、実際にプレイしてみました。敵のレベルが最低100、最高で150という「ブラックジャックコース」の難易度やいかに!? 開始して序盤こそ問題なく戦えたものの、レベル120や130の敵がゴロゴロ出現してきたあたりから雲行きが怪しく……。そして、約20連戦目あたりでついにレベル150で強さが"最強"の敵が出現! 初期ブレイブがすでに5,000を超える化け物ぶりに緊張してしまい、あっさりと負けてしまいました。この初挑戦ではカオスとぶつかることはありませんでしたが、もしも出現するとしたらその強さはいったいどうなるやら(汗)。



◀もはや、一撃でもHP技を食らわないつもりでいかないとダメかも。

◇「究極の幻想」でモーグリと遭遇!

本作で新たに追加された数々のイベント。なかでもオススメは、ストーリーモードのどこかで登場するモーグリのイベントです。ティナで挑戦していると、彼女だけの特別な"ふかふかシーン"も! このイベントには、前作をクリアしてデータの引き継ぎをしていれば、比較的気軽に挑戦できると思います。このほかシャントットやガブラスの新規シーン、また前作でテキストのみだったものが3Dイベントになったものは、それぞれのストーリーモードを進めれば自然と観られます。なお「ストーリーをいちいち追うのが面倒」「新規シーンだけ観たい」という人は、PPカタログのなかにヒントが……。

[本作で追加・調整された主な点]

前作と比べて、本作で追加や調整が行われたのは主に下記の要素。本作でデータ引き継ぎ後に何から手をつけたらいいかわからない人は、これらの点を頭に入れておくといいだろう。

- ◎新しいゲームモードやコースの追加
- ◎PPカタログやショップの品ぞろえ
- ◎キャラクターの各種技の追加・調整
- ◎前作で2Dイベントだったものが一部3Dボイス付きに



ハミ出しバトル知識① EXモードとEXバースト

バトル中に出現するEXフォースやEXコアを入手すると、顔アイコンの横にある紫のゲージが上昇。満タンまでためるとEXモードを発動可能になる。EXモード中はHPが徐々に回復するほか、クリティカルヒットが出やすくなるなどの恩恵が得られる。また、EXモード中にHP技を当てると、ボタンの追加入力で強力なEXバーストが発動。各キャラごとに用意された、ド派手で強力な必殺技を繰り出せる!

参戦キャラクター

コスモスの戦士 Cosmos

歴代『FF』作品の主人公たちがそろう勢力。調和と秩序をつかさどる神・コスモスのもとに集う。

ウォーリア オブ ライト

光の加護を受けた冷静沈着な戦士。コスモス側のリーダー格であり、カオス側の者からも一目置かれる。バトルでは、剣と盾を使ったスタンダードな戦い方が可能。

[主な調整点]
- ◆攻撃技全体がヒットさせやすくなった
- ◆各種技の威力上昇

フリオニール

のばらが咲き誇る世界を夢見る青年。正義感にあふれるまじめな人間だが、原作では抜けた発言も多々あり。地上戦に特化しており、あらゆる武器を使いこなして戦う。

[主な調整点]
- ◆地上技がより強化されている
- ◆「ストレートショット」の弾速アップ

オニオンナイト

外見は子供だが、剣と魔法を操る立派な戦士。しかし、物語中では幼さから軽率な行動を見せることも。EXモード中は、攻撃ごとに忍者と賢者に変身する。

[主な調整点]
- ◆「流剣の舞」の追尾性能強化
- ◆賢者時のEXバーストの威力上昇

セシル

暗黒騎士とパラディンという2つのスタイルを使い分けて戦う青年。実の兄であるゴルベーザがカオスサイドにいることで、自分の進むべき道に悩んでいる。

[主な調整点]
- ◆スタイルチェンジがやりやすくなった
- ◆EXバーストの威力上昇

バッツ

自由気ままに生きる快活な青年。緊迫した状況のなかでもどこか楽しんでいる様子を見せる。バトルでは、コスモスキャラたちの技をモノマネして独自の攻撃を行う。

[主な調整点]
- ◆全体的に技が弱体化
- ◆「ゴブリンパンチ」の射程が短くなる

ティナ

その身に計り知れない魔力を秘めた少女。原作同様、その力を利用しようとする者に狙われる。遠距離からの魔法攻撃が得意なほか、EXモードでトランス状態に。

[主な調整点]
- ◆技の威力が調整された
- ◆「グライド」の移動速度が上昇

クラウド

魔晄の力を宿した青年で、自称元ソルジャー。因縁の相手であるセフィロスと決着をつけようとする。手に持つバスターソードで相手を豪快に吹き飛ばす戦いが特徴。

[主な調整点]
- ◆「ファイア」がコンボに利用できるように
- ◆「メテオレイン」の発生が早くなった

スコール

獅子の心を秘めた寡黙な剣士。ガンブレードと呼ばれる特別仕様の剣を武器に、敵とわたり合う。バトルでは、ブレイブ技で爽快なコンボ攻撃を仕掛けられる。

[主な調整点]
- ◆新ブレイブ技「魔法連撃」追加
- ◆空中「ラフディバイド」追加

ジタン

困った人を見捨てられない心優しき盗賊。身軽な身体と2本のダガーを生かして、スピーディな攻め方をする。EXモードでは、原作のようにトランス状態で戦う。

[主な調整点]
- ◆「フリーエナジー」が単発HP技に変更
- ◆一部のブレイブ技からの派生が廃止

ティーダ

"ブリッツボール"という球技の選手もこなす、明るく前向きな青年。原作のストーリーと同じく、本作でも父親であるジェクトとの決着をつけることになる。

[主な調整点]
- ◆「チャージ&アサルト」が単発HP技に変更
- ◆攻撃技の一部が弱体化

シャントット

ウィンダスを代表する3博士の1人。他を圧倒する絶大な魔力や、有無を言わせない強引な性格が特徴。過去に、コスモスとカオスの間で起きた戦争に参加している。

[主な調整点]
- ◆とくに目立った変更点はなし

カオスの戦士 Chaos

コスモス勢と相対するライバルたちの勢力。混沌と破壊の神・カオスのもとに集い、猛威を振るう。

ガーランド

元は誠実な心を持った戦士だったが、野望から心を悪に飲み込まれる。さまざまなギミックを仕込んだ大剣を扱うほか、竜巻や津波、さらには地震まで巻き起こす。

[主な調整点]
- ◆一部の攻撃にガードクラッシュ性能追加
- ◆EXフォースが出現しやすくなった

皇帝

絶大な魔力で世界を掌握しようとする、パラメキア帝国皇帝。人間を道具同然に考えている。策士らしく、バトルでもさまざまなトラップ技を使って敵を追い詰める。

[主な調整点]
- ◆空中「フレア」が追加
- ◆全体的に攻撃威力が上昇

暗闇の雲

光と闇の均衡が崩壊したときに現れ、すべてを無に還そうとする存在。バージョンの多彩な「波動砲」だけでなく、2本の触手を用いた変幻自在の攻撃を使いこなす。

[主な調整点]
- ◆「零式 波動砲」がガードを突き崩す
- ◆「乱打式 波動砲」がやや弱体化

ゴルベーザ

黒い鎧を身にまとい、強大な魔力を操る魔人。セシルの兄で、物語中ではたびたび助言をする。バトルでは、近・遠距離を同時に攻撃可能な特徴ある技を使う。

[主な調整点]
- ◆「黒い牙」がキャンセル可能になった
- ◆一部の技でフォース出現量が調整

エクスデス

"無"の力を操る悪の魔道師。カオスサイドからは"破壊者"と呼ばれている。ガード主体のキャラであり、ガード後の反撃技が強力。反面、動きは絶望的に遅い。

[主な調整点]
- ◆「磁場転換」の威力や速度が上昇
- ◆3つのガード技が調整された

ケフカ

破壊の衝動に心を奪われた狂気の魔導師。ティナの力に目をつけてしつこくつけ狙う。軌道がトリッキーな魔法を多く使い、相手に動きを読ませない戦いをする。

[主な調整点]
- ◆多くの攻撃技の性能が大幅に上昇
- ◆「グライド」の移動速度が上昇

セフィロス

元・英雄と呼ばれたソルジャーだが、やがて星の破壊者として君臨することになる。自身の身長をはるかに超える長刀で、目にも見えない斬撃を繰り出す。

[主な調整点]
- ◆新HP技「天照」追加
- ◆「心ない天使」がキャンセル可能に

アルティミシア

時を操る魔女。原作ではその力を使って"時間圧縮"を発動させ、自分だけが生きる世界を作り上げようとした。バトルでは、遠距離から敵を撃ち抜く魔法を操る。

[主な調整点]
- ◆「時の呪縛」の連続発動が不可能に

クジャ

美しい容姿とは裏腹に、残忍な思考と自己愛に満ちた青年。ジタンに対して異常な執着を見せ、彼に接触するためだけにほかの人間も利用しようとする。

[主な調整点]
- ◆「アルテマ」の攻撃中に移動ができるように
- ◆「グライド」の移動速度が上昇

ジェクト

ティーダの父親で、自身の気持ちを素直に表現できないが、不器用ながらに息子を愛している。EXモードでは、原作のラストに登場した究極召喚獣に近い姿に。

[主な調整点]
- ◆「ジェクトブロック」がガード専用技に
- ◆ほかのブレイブ技もやや弱体化

ガブラス

アルケイディア帝国のジャッジマスター。自身を"野良犬"と呼び、出会った者に己の教えを説く。過去にカオスの戦士として召喚され、シャントットと戦っている。

[主な調整点]
- ◆「EXチャージ」の上昇速度が減少
- ◆「エグゼクション」の射程がやや延長

CREATOR'S VOICE

メインスタッフの野村氏を直撃! ファン待望の次回作の話も!?

——本作発売のきっかけから教えてください。

野村哲也（以下、敬称略）：北米版でいろいろ調整を加えたという情報を出したあと、日本のユーザーの方々にも興味を持っていただいたようで、高橋（プランニングディレクターの高橋光則氏）に「日本で再発売したときに違いを実感できるほどの変更点はある？」と聞いたら、どうやら高橋のほうもそのつもりで調整を進めていたらしくて。国内版を遊んだ人でも新しい体験ができるのなら、もう一度日本のファンのみなさんに遊んでもらおうと思って発売を決めました。

——ファンの関心がきっかけということに？

野村：そうですね。わざわざ北米版の輸入も考えているという話も、耳にしましたし。ゲームのジャンル性もあってか、長く遊んでいただけているようなので、だったらやはり調整や変更点は気になるだろうなあと思いました。ただ、国内版のときから本作を出すといった考えがあったわけではなく、あくまで調整・変更点が多ければという前提でした。だからチームのほうにまず話を聞いて、そのうえで制作を進めていきました。

——バトルでボイスを切り替えられるのはいいですね。

野村：国内版の声優さんは名だたる方々にお願いしていたので、それをバッサリ切り捨てるのはもったいないし、日本のユーザーさんもガッカリすると思いまして。幸い、高橋も同じことを思っていたようなので、日本語版も盛り込んでみました。ただ、新しく3Dイベントになった部分のボイスは海外用しか収録していないので、切り替えはバトル時のみということになっています。

——容量的によく収まりましたね。

野村：データ的にはムービーが一番容量を食って、次に音声といったところでしょうか。ただ、国内版発売後にデータの整理や圧縮をかけたら、それだけの枠は確保できたみたいです。

——いよいよ発売となりますが、野村さんのなかで『ディシディアFF』の今後は？

野村：続編を望んでくださっているファンの声も多いですからね。具体的なことはまだ何もいえませんが、次回作の可能性もなくはないとだけ言っておきます。ただ、今回主人公とライバルたちを出して、次やるときにキャラ総入れ替えとかになると難しいですし、こういうタイプのゲームは、回を重ねることでキャラクターが洗練されていくので、スタッフとの間でも、「次回作を出すとしたらどんな切り口にしようか？」的な相談はしていますよ。本作を遊びつつ、期待してお待ちください。

——ちなみに、野村さん個人の要望などは？

野村：自分はもう何回も言っていますけど、『FFⅣ』のカインを出せなかったことが心残りなんです。だから、次回作があるとしたらまずカインは当確です。高橋とも、竜騎士のジャンプをどのように再現するか話したりしてました。実際に見てみたいですよね。ファンの方々からもいろいろ要望はあるみたいですし、新しいゲームシステムなども導入してみたいですね。



野村哲也 TETSUYA NOMURA
クリエイティブプロデューサー&キャラクターデザイン

ハミ出しバトル知識② 装備品によるカスタマイズ

バトル前には、キャラクターの武器・防具やアクセサリなどを自由にカスタマイズ可能。さらに、召喚獣を呼び出すための"召喚石"も装着可能で、バトルではこういった事前準備が勝利のカギを握る。また本作では、オリジナル版にあった武器やアクセサリの性能が一部変化している。とくに、アクセサリについては新しい種類のものも追加されているので、オリジナル版からカスタマイズを一新してみるのもいい。



エオルゼアでの生き方を

FINAL FANTASY XIV ONLINE

ファイナルファンタジーXIV

シリーズの最新作としてだけでなく、次世代MMORPGとしても注目される『FFXIV』。そこに登場する多彩なクラス(ジョブのようなもの)をちょっと違った視点でチェック!!

ファイナルファンタジーXIV			
2010年発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力
2010年発売予定	価格未定		
PC	ジャンル	RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力

アーマリーシステムの根幹となる"クラス"をファッション視点で検証!!

シリーズでは2作目のオンライン専用RPGである『FFXIV』。その世界では、プレイヤーはさまざまなクラスを切り替えながら、エオルゼアの世界を自由に冒険していくことになる。今回は、そのクラスについてクローズアップ!! それぞれの特徴とあわせて、装備面でのファッションも徹底検証していこう!

ファッションチェックするのはこの2人!

Os木 ➡別世界から転生したルガディン。機能面を重視したファッションを好む。♂。

Pea子 ➡前世では何かの団長だったララフェル。小さくても目立つファッションが好き。♂。

SYSTEM CHECK 1 アーマリーシステム

アーマリーシステムは、『FFXI』でのジョブチェンジに似たシステムで、武器を持ちかえるだけで、自由にクラスを変えることができるというもの。戦闘中以外はいつでも変更できるので、状況にあわせて臨機応変に切り替えていくことが可能だ。なお、クラスとは、戦闘や生産のスタイルを決定づけるものでもあり、それぞれが固有スキルを持つ。そして経験を積むことでそのスキルが成長し、アビリティなどを修得することが可能だ。

ポイント

- ●武器を変えるとクラスも変わる
- ●クラスによってできることも変わる
- ●クラスは戦闘中以外いつでも変更可能
- ●クラスごとにスキルが上がっていく(経験値によるレベルは存在しない)
- ●クラスはファイター、ソーサラー、クラフター、ギャザラーの4つの職能に大別される

ファイター 剣術士など / ソーサラー 呪術士など / クラフター 鍛冶師など / ギャザラー 園芸師など

自由にいつでも変更!!

ファイター 1つの武器を極めた戦闘のエキスパート

武器を操り、モンスターと戦う者たち。近接攻撃だけでなく、遠距離攻撃や素手による格闘攻撃を得意とする者もおり、普段はギルドからの依頼でモンスター退治などを行っている。使用する武器によって、剣術士、弓術士など、たくさんのクラスに細分化される。

槍術士



両手槍を主に使うファイターで、リーチを生かしたアウトレンジからの攻撃が得意。武器によって、刺突、斬撃、打撃など、さまざまな攻撃が行えるのが特徴。遠距離攻撃用に投擲槍も扱える。

Fashion Leader!! 戦闘での機能と、女の子らしさを両立!

Pea子(以下P):赤いワンピースと太いベルトでマークしたウェストがとってもキュート。体にフィットした薄手の素材は、ミコッテらしい動きやすさを重視した結果かしら。

Os木(以下O):肩に入った白がいいアクセントになっているわね。ムダな露出もなく、スポーティなイメージが好印象。でもこの色はちょっと目立ちそう。

P:忍び寄ってし仕留めるタイプじゃなさそうだから、あえて目立つ色を選ぶのもありね。ところでこの眼帯もファッションかしら。

O:顔は隠したくないけどアクセントが欲しいときに、ちょうどいいわね。

格闘士



Fashion Check

さまざまな動きにフィットする、動きやすいローブスタイル。アタッカーでのローブ着用は、攻撃など避ければいいという自信の表れ。格闘士の戦い方にぴったりのチョイスね。 (O)

鍛えぬいた己の肉体を武器に戦うファイター。クローやセスタスといった拳に付ける武器も扱う。

弓術士



Fashion Check

地味な色合いでステルス性をアップしたチュニックスタイルは、ハンターの定番。シャープなデザインの帽子もジャストマッチ。でも最大のポイントは、背中の矢筒かしらね。 (P)

弓による遠隔攻撃で戦うファイター。長弓術と短弓術が一般的だが、投石を得意とする者も。

剣術士



剣と盾で戦う、スタンダードスタイル。ファイターとしては最も人気のクラスとなりそうだ。

Fashion Check

片手剣と盾というオーソドックスなスタイル。正攻法はいつの世もオールマイティ。あらゆる局面に対応できる汎用性がポイントね。でもこの全身鎧は、夏場にちょっと臭いそう。(P)

斧術士



両手で扱う巨大な斧を使って戦うファイター。一撃必殺の大ダメージを与える戦い方が得意。

Fashion Check

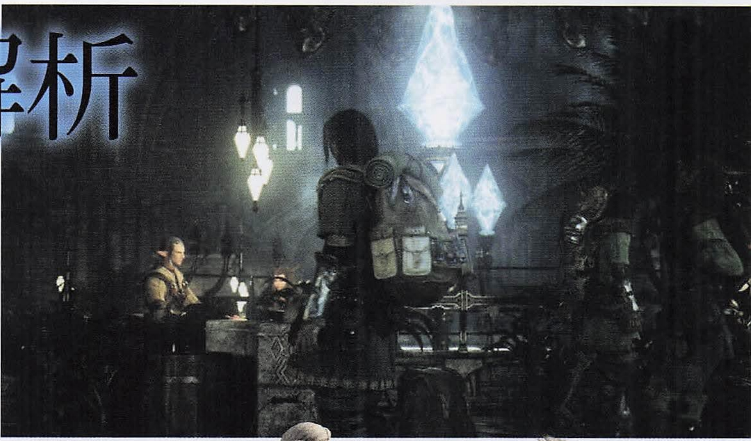
白を基調にした色合いと胸元のみのアーマーで武器の武骨なイメージを消し、スタイリッシュさをアピール。顔を隠さない反面、ハードに決めた足元のバランス感覚がグッド。 (O)

クラス考察

武器の数だけクラスがある!?

ファイターは、武器を使って攻撃する総合的な戦闘職。基本的には戦うためのクラスとなるが、その相手は凶悪なモンスターだけとは限らない。生産に必要な素材集めを目的に、野生動物を狩る場合もある。武器を使った技能の数々は、狩猟においても大いに役立ってくれそうだ。また、クラスごとに1種類の武器とはいえ、その攻撃方法は実にさまざま。例えば槍術士なら、刺突、斬撃、打撃といった攻撃を使い分けることができるうえ、投擲武器であるジャベリンまで使うことが可能だ。仮に1つのクラスだけを集中して極めていったとしても、その戦い方の幅はかなり広くなるだろう。

決める"クラス"を解析



クラフター 生産道具でさまざまなものを作り出す!

クラフターとは、武器の代わりに道具を使い、さまざまなアイテムを作り出す者たちの総称。鍛冶師から錬金術師まで、その種類も豊富に登場する。消耗した武器の修理や食事の供給など、いろいろな面で、エオルゼアでの生活をサポートしてくれることになる。



鍛冶師 Blacksmith

鉄を加工し、武器や道具の作成や、修理などを行うクラフター。主な道具はクロスハンマー（十字鉄槌）。

Fashion Check

いかにも鍛冶師といったクラシックな職人スタイルね。丈夫そうなので、そのまま戦闘でも使えそう。バイザーは、鍛冶に関係なく、アクセントとしてのニーズもありそうね。（P）



革細工師 Tanner

エレゼンの秘伝だったなめし技術を用い、ブーツやベルトなどの革製品を作り出す。主道具はヘッドナイフ（革包丁）。

Fashion Check

全身派手な飾りつけを避け、スッキリとした上品なイメージで統一。リラックスした印象の仕上がりで、仕事に集中できそう。まさに職人向けの落ち着いたスタイルがいいわね。（P）

錬金術師 Alchemist

物質を変化させる技術に長けたクラフター。さまざまな効果をもたらす薬品を作り出す。主道具はアレンビック（蒸留器）。

Fashion Check

錬金術って、どこか魔術師的なイメージがあるわよね。全身ひと目でそれとわかる統一感は、潔くて好きだわ。あえて黒を避けるあたりに、ちょっとした遊び心も見えます。（P）



調理師 Culinarian

食材や調理法に精通し、エオルゼアでの生活に欠かせない料理を作り出す。主道具はスキレット（平鍋）。

Fashion Check

白と緑でまとめた清潔なイメージが好印象ね。頭髪をスッポリ隠す帽子など、衛生面でも気を使っているのがわかるわ。ところで、このフライパンで攻撃はできるのかしら。（O）



裁縫師 Weaver

糸から布、布から衣装を作りあげる繊維の専門家。流行をリサーチし、多彩な人々の嗜好に応えるコーディネイトも重要な仕事。主道具はニードル（縫針）。

Fashion Leader!!

カラフルで楽しげな感じが、ララフェルにベストマッチ!

P：ふわふわの首まわりがついた赤いジャケットが特徴的ね。仕事着というよりも、ちょっとおめかしした外出着といったイメージかしら。

O：パンツも緑でカラフルよね。どことなくハッピーな印象なので、軽い気分のデートにもいいかも♪

P：全身華やかな感じに仕上がっているので、体が小さなララフェルにもピッタリなのがポイント高いわ。

O：メガネでのアクセントもいいけど、女の子ならリボンやコサージュで可憐さを演出するのもありよね。

SYSTEM CHECK 2

生産

クラフターが料理や薬品などを作り出す過程は、調理でいうと、素材収集、場所の選択、道具の選択、材料の火（属性）加減という流れとなる。実際の作成にはクリスタルが使用されるなど、基本的には『FFXI』の合成と似ているようだ。しかし各クラスで使用できる道具は複数あり、調理ならフライパンかナイフかで作れるものが変わる。道具をうまく使い分けながら生産していくことが重要となりそうだ。

生産の手順

1. 材料をそろえる
2. 場所選択（ギルドorキャンプ地）
3. 道具（ツール）を選択
4. 材料を加工（クリスタル消費）
5. 完成品を販売!!

いろんなモノを作ろう!



クラス考察

『XI』での合成職が勢ぞろい!! 今度はクラスとして成長していく!

クラフターは、スキルが上がるごとに高度な生産が可能となっていくようだ。『XIV』では武具の修繕などもあるので、重要な役どころになりそう。そのまま戦闘もできるのかはまだ不明。

その他のクラス

ファイターとクラフターのクラスは続々と明らかになっているが、残るソーサラーとギャザラーはまだ謎が多い。果たしてどのようなクラスが登場するのだろうか!?

ソーサラー 魔器や魔法を研究する者たち

魔法が付与された魔器や、魔法そのものを扱うクラスの総称。現在判明しているクラス名は、呪術士と幻術士の2つ。



呪術士 Thaumaturge

クラス考察

さまざまな魔法を使い、戦闘を補佐!

魔法全般を扱うクラスなので、基本的にはファイターと同様、戦闘職となりそう。攻撃系、支援系、回復系など、使用する魔法の系統によって、クラスも細かく分かれそうだ。

ギャザラー フィールドワークの達人!

採取道具を操るクラスの総称。採集や収穫、伐採、釣りといった、自然から素材を収集することを得意とする。



園芸師 Botanist

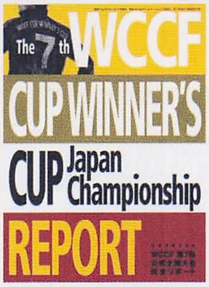
クラス考察

エオルゼアでの生産を影で支える!!

漁師（釣り）や園芸師（採取）など、その方法によってクラスが分かれることになりそう。生産活動をするには欠かせない存在だが、戦いはあまり得意ではないと思われる。



あつい! 付録② WCCF大会密着レポート!



この夏、一番熱かった編集部

今年の夏は意外と涼しかったのかも……ですが！　電撃ARCADEカードゲーム編集部は、まったくもってそんなことはなく！　全国各地で行われました、熱いWCCF公式全国大会を追いかけまくっておりました。その成果が、一冊の付録にまとまっております。激闘の記録を、ぜひ、御確認ください。


▲加賀百万石の都・金沢でも激闘が！（写真は石川門。兼六園側から撮影）

3大カードゲーム情報をがっつりチェック！『ボーダーブレイク』もきっちり攻略!!

電撃といえば『WCCF』！　『WCCF』といえば電撃ARCADEカードゲーム！　11月稼働予定の『WCCF 08-09』は稼働直前の総まとめ＋最新レアカード情報をお届けいたします。また、稼働直後となる『LoV Ⅱ』は新カード60枚（『FF Ⅳ』のキャラも）を一挙公開！　『BBH2009 覇者』は、WBCモードの解説と各国代表選手のカード情報！　でもって『ボーダーブレイク』も16Pの大ボリュームで徹底攻略！　内容充実で書き切れなかったよ！ < 龍ちゃん

すごい! 付録① 特製トップローダー

『LoV Ⅱ』のカード付録をぜひ！

アーケードカードゲームをプレイされる方は、何枚あっても足りないトップローダーが付録でございます。大好評いただきました前回から、約1年ぶりですね。でもって、今号の電撃ゲームスにはカード付録がついてます！まるで計ったかのような展開ですが、偶然です！


※写真のカードは、電撃ゲームス Vol.2の付録カードではありません。

電撃ARCADE アーケードカードゲーム

おかげさまでNo.1！アーケードゲーム専門誌!!

Vol.15　980円(税込)



偶然ですが、2つの付録がついた2つの雑誌が絶賛発売中です!!



おとこ! 付録① ペルソナ初体験本。[男の子編]



心にペルソナを宿す、

すべての少年少女たちへ——。いよいよ発売されました『ペルソナ3ポータブル』を、思う存分楽しむための大型付録！　今号は男の子編ということで、男性主人公でお楽しみいただくナビゲート本です。ちなみに次号も『P3P』付録！　今度は女の子編？　ですか？

マイド! 付録② 電撃DENGEKI 4コマ



なんとなくゲーム系

電撃PS発！　なんとなくゲーム系4コママンガ……というキャッチフレーズとともに、早いものでもう5年です。電撃PlayStationが創刊15周年ですが、その1/3は（巻数ではなく年月です）電撃4コマが付録についていたというわけです。「家族ゲーム」の家族の行く末が気になります。

電撃PlayStation

No.1 PS専門誌！
……って、もう何年書いてるだろうw

Vol.458　650円(税込)

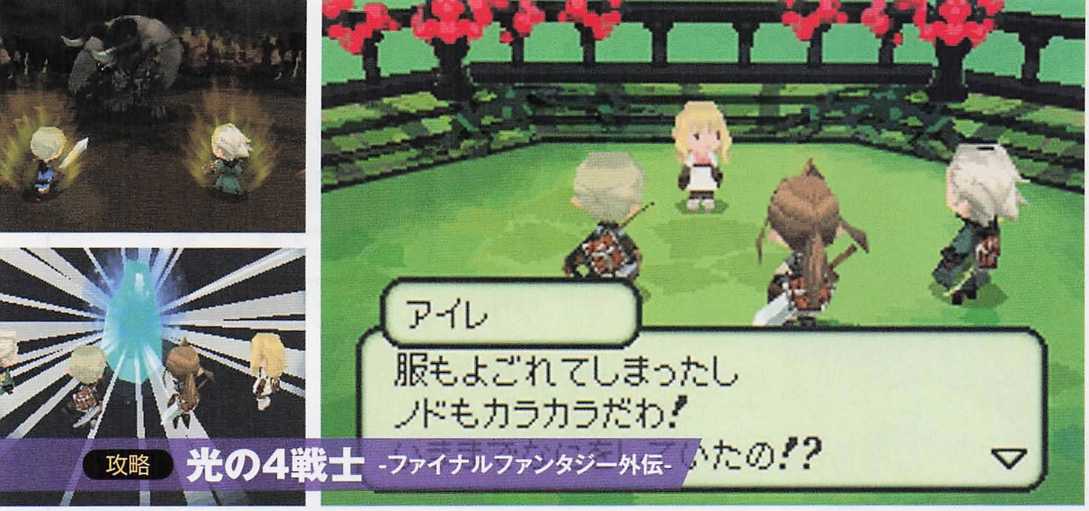
PSP go発売と同時に「P3P」のダウンロード販売開始！ぜひ、別冊付録をお役立てください。

絶賛発売中！　電撃PlayStation Vol458は、電撃ゲームスとのコラボレーション！　『ペルソナ3ポータブル』の表紙が目印です。よろしくお願いいたします。そして！　いよいよ発売まで2か月を切った「FF XIII」は、バハムートを従える美しき槍術使い、ファングの登場です。謎多き彼女のグラフィックは必見です。

おかげさまで15周年です！　ゲームの歴史を塗り替えたPlayStationの発売から今年でちょうど15周年！　ということは？　そうです！　「宇宙一のPlayStation専門誌」をめざして創刊された電撃PlayStationも、おかげさまで15周年です。この冬は、それを記念した企画もいろいろ準備しています。御期待ください！

電撃ゲームスMANIAX

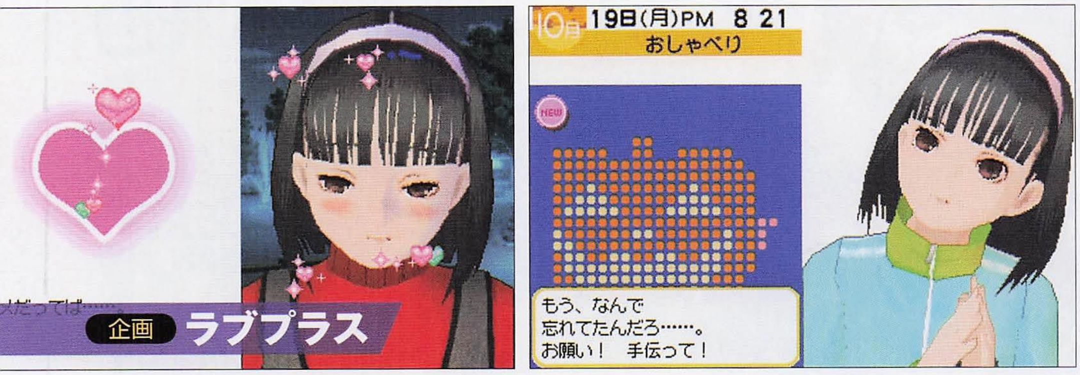
企画満載!! やり込みはより深く、プレイスタイルはより広く、マニア視点で遊びを追求!!



攻略 光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-



攻略 モンスターハンター3(トライ)



企画 ラブプラス

連載企画



光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝

最新の技術で生み出されたクラシックなファンタジーRPG『光の4戦士』がついに発売！　ほのぼのとしたグラフィック、シンプルな操作性ながら高い戦略性をあわせもつ本作を、マップとデータでとことんフォロー。もちろん最大のポイントであるクラウン解説もバッチリ!!

光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-		
発売中(10月29日発売)	¥5,980(税込)	
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:マトリックス	育成
	備考	プレイ人数:1～4人	協力

シンプルだけど奥深い『光の4戦士』を大攻略!

主人公達の心の成長をテーマに描く、新たな『ＦＦ』シリーズとして登場した『光の4戦士』。発売直後ということで、今回はゲーム序盤のストーリー攻略を掲載。さらに戦闘を始めとする各種システムの解説、モンスターやアイテム関連の便利データ集など、お役立ち情報満載でお届けする！



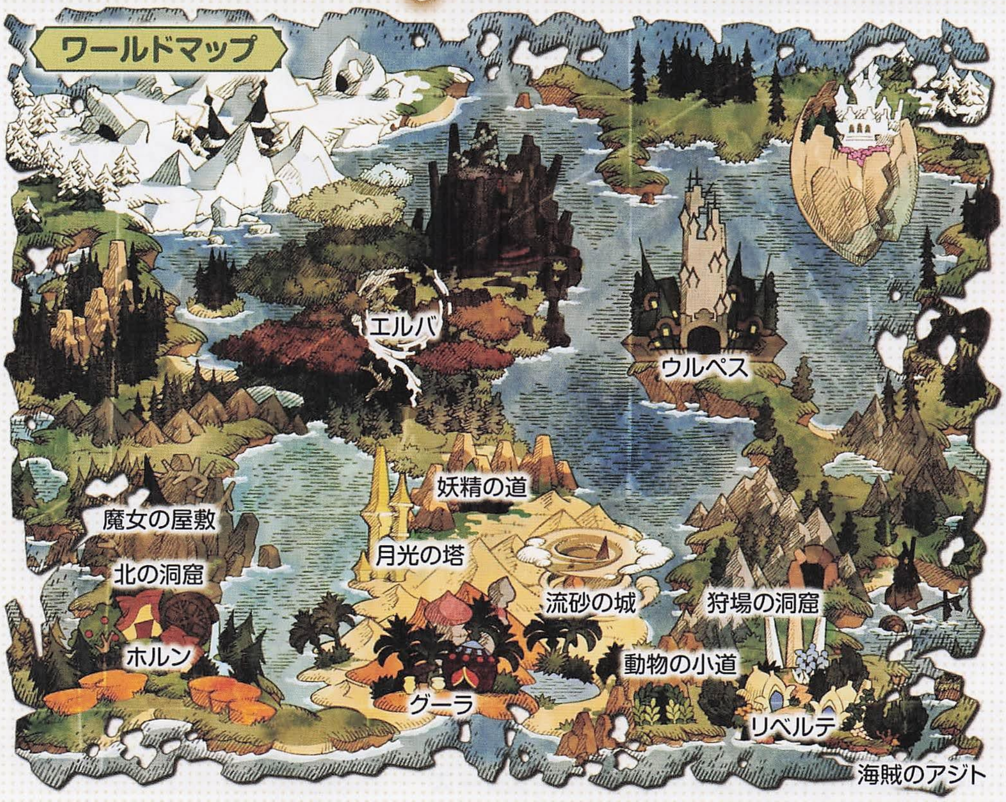
ストーリー攻略 Story

エルバ編までの流れをマップつきでサポート!

ストーリーは、4人の主人公達がパートごとに入れ替わりながら展開していく。各パートの詳細な内容は、攻略チャートでフォローしているので、マップを参考にしながら冒険すれば、きっと迷わないはずだ！

次第に広がってゆく雄大な世界

物語はブランドの故郷ホルンから始まる。最初はワールドマップが表示されないが、【メルクマール】を入手するとホルンとグーラ周辺まで、リリィベルから【妖精の地図】を受け取ると世界全体を確認できるようになる。なお、ワールドマップは、上下と左右がつながる特殊なマップとなっているので覚えておきたい。



知っておきたい 4つの豆知識

本作をプレイするうえで、知っておくと役立つ、基本的な情報を解説する。

1 暗いダンジョンではたいまつを!

洞窟などでは、暗くてマップがよく見えないことがある。たいまつを使うとダンジョン内が明るくなるので必ず持っていこう。

2 フィールドマップでは時間が流れる

本作では時間の概念が存在し、昼→夕→夜と経過時間に合わせて変化していく。夜にしか開いていないお店も存在するので、要チェック！

3 狭い小道やカギつきの扉がある

狭い小道などは動物にならないと通ることができない。ほかにもカギつきの扉など、あとで通れるようになる場所があるので覚えておこう。

4 迷ったときは "ぼうけんか"!

動物になった状態で、セーブをしてくれるぼうけんかの横にいるキツネに話しかけると、次になにをすればいいかアドバイスをしてくれる。

キャラクターは入れ替わります

ホルン編の最後で４人そろうが、グーラ編からしばらくは２～３人で行動していくことになる。パートごとにメインとなるキャラクターが変わるうえに、パーティメンバーの入れ替わりも頻繁に起きる。そのため、パーティ離脱のタイミングに気をつけながらプレイしないと、便利な魔法や装備を持ったまま、別れてしまう場合も……。攻略チャートを見てパートの切り替わりとメンバー入れ替わりのタイミングはしっかり把握しておこう。

1 ホルン編

登場キャラクター



ホルン王の娘、アイレが北の魔女にさらわれた！ ブランドはアイレを救うため、魔女の屋敷に向かうことに……。

攻略チャート

- ホルン
  - ホルン王に話しかける
- 北の洞窟
  - 北の洞窟B1FでBOSS・ミノタウロス戦
  - ジュスカ加入
- 魔女の屋敷
  - 魔女の屋敷でロウソクに火をつける
  - 2F通路でオーク+ゴブリン×2と戦闘
  - ユニータ加入
  - 3F奥で倒れているアイレに話しかける
  - アイレ加入
  - BOSS・グリプス戦
  - 【旅人】のクラウンを入手

装備を忘れずに！

ゲーム開始時、ブランドは服しか装備していない。そのため、街を出る前にメニューを開いて武器や防具をしっかり装備しておこう。また、大臣からもらったお金を使って、アイテムを買い揃えてもいいだろう。



▲王様からはがねの剣、大臣から100ギルをもらえる。

Town ホルン

街には、話しかけるとポーションなどの役立つアイテムをくれる人がいる。まずはいろいろと探索するといいだろう。また、北の洞窟に向かう前に、道具屋でたいまつを入手しておこう。

■道具屋

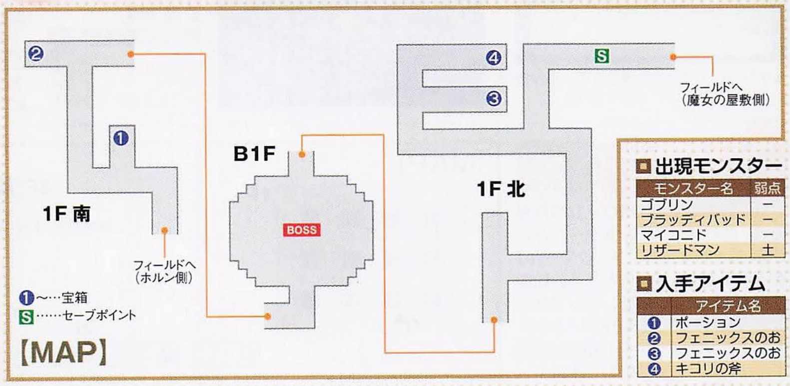
アイテム名	価格
ポーション	20
たいまつ	10
ドラゴンのつばさ	60
はがねの剣	200
ホルンの弓	190
木の盾	130

■通信所

アイテム名	Pt
インフェルノ	5400
ブリザード	5160
グランフィシュア	4080
コキュートス	5700
ブラックソード	9600
剣士の服	1000
魔剣の鎧	1000
セレモニアローブ	1000
勇者の意地	8000
グロウエッグ	3000

Dungeon 北の洞窟

洞窟のなかは暗いため、たいまつを使って洞窟内を明るくしよう。Ｂ１Ｆでミノタウロスと戦って勝利すると、ジュスカを仲間にできる。魔女の屋敷に向かう前に加入させよう。



■出現モンスター

モンスター名	弱点
ゴブリン	―
ブラッディバッド	―
マイコニド	―
リザードマン	土

■入手アイテム

	アイテム名
❶	ポーション
❷	フェニックスのお
❸	フェニックスのお
❹	キコリの斧

BOSS ミノタウロス

HP 120 弱点 火

APを溜めてファイア！

ジュスカがアドバイスしてくれるとおり、ミノタウロスの弱点は火属性なので、ジュスカのＡＰを溜めてファイアを使おう。また、ボス戦前はＡＰを最大にしておくことも重要だ。



◀消費APは2のため、毎ターンは使えない。

Dungeon 魔女の屋敷

北の洞窟を抜けた先にある、魔女の屋敷。屋敷のなかを進んでいる途中でユニータが仲間にでき、ボス戦の直前でアイレが加入して４人がそろうことになる。なお、エントランスの先の部屋にあるカギのかかった扉は、この時点では入ることができない。あとで再び訪れることになるので、気にしないで先に進もう。

Step1 まずロウソクをつけに行こう

エントランス中央の扉は、始めは通り抜けることができない。扉は、左の部屋の奥にあるロウソクに火をつけることで開く仕組みになっているので、まずはマップを参考に、ロウソクを目指して進んでいこう。



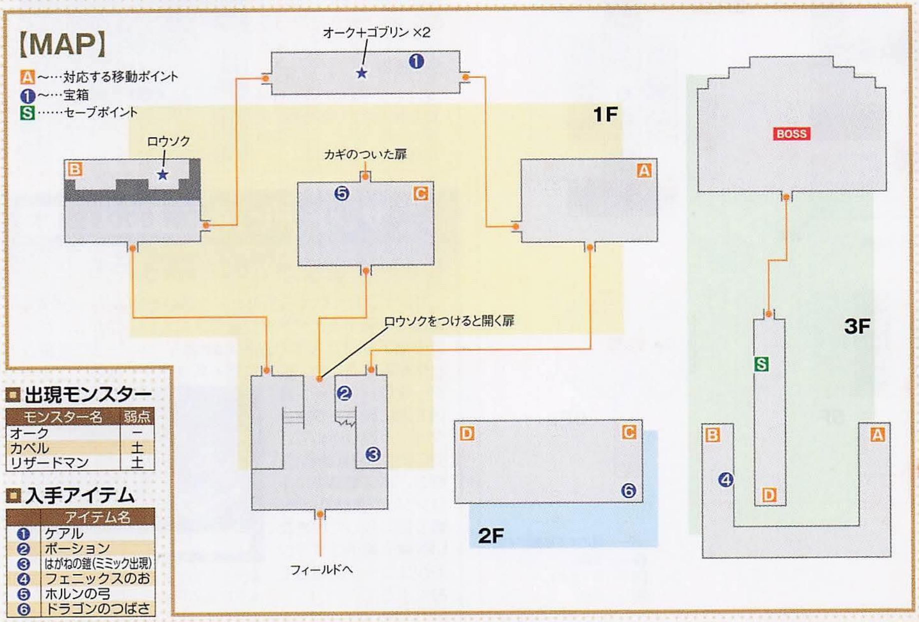
◀部屋が中央で分かれているため、まわりこむ必要がある。

Step2 イベント戦後、ユニータが仲間に！

ロウソク点灯後、２Ｆ通路を通過するとイベントバトルが発生。勝利するとユニータ加入イベントとなる。ここで彼女を仲間にしないと、ボス戦イベントが進行しないので、未加入であれば再度話して仲間にしよう。



◀モンスターにかこまれているユニータを助け出そう！



■出現モンスター

モンスター名	弱点
オーク	―
カペル	土
リザードマン	土

■入手アイテム

	アイテム名
❶	ケアル
❷	ポーション
❸	はがねの鎧(ミミック出現)
❹	フェニックスのお
❺	ホルンの弓
❻	ドラゴンのつばさ

BOSS グリプス

HP 260 弱点 火

3ターンごとに戦況が変化！

グリプスは３ターンごとに空中と地上を往復する特徴がある。空を飛んでいる間は攻撃が効きにくいうえ、全体攻撃の「エアブラスト」を使用してくる。そのため、地上にいるときは一気に攻撃して、空を飛んでいる間は防御に徹しよう。弱点は火なので、ファイアを使える２人で攻撃しつつ、残りの２人はケアルでサポート。カペルが落とす「まじゅつの杖」を入手していた場合は、ファイアを使うキャラクターに装備させるといい。



▲空を飛んでいる間は「ためる」でＡＰを溜めつつ、ダメージを軽減！

Point このあとジュスカとアイレは離脱！

ホルンに戻り、王の間にいるリベルテ調査団に話しかけるとジュスカとアイレがパーティから抜けてしまう。そのため、能力が高い装備はブランドかユニータにつけておくように。なお、ファイアの魔法はリベルテ編のほうが役立つため、ジュスカとアイレに持たせよう。



初期装備はとっとけよ

“ブランドの服”や“ジュスカの服”といった各キャラクターの初期装備はショップで買うことができないうえ、固有グラフィックでゲーム中に１つしか存在しない特殊なアイテムだ。もちろんゲストキャラクターのキリンジュやトルテの初期装備も固有のものなので、アイテムをコレクションしたい人は、そのキャラクターがパーティから離脱する前に、お店で購入できる装備品と交換するなどして、預かり所に預けてしまおう。

2 グーラ編

登場キャラクター



無事アイレを救出できたが、北の魔女の契約によりホルンは呪われ、街の人々はみんな石のようになってしまった。ブランドとユニータは、ホルンを救う方法を探すために旅に出る！

攻略チャート

ホルン
- ホルン城・王座の間にいるリベルテ調査団に話しかける
- ジュスカ、アイレと別れる

月光の塔
- 月の砂漠を歩いているとキリンジュ加入（夜限定）
- 月光の塔の最上階にある台座を調べて【メルクマール】を入手

グーラ
- ※任意イベント※
  1. グーラ王に話しかける（昼限定）
  2. グーラの地下空洞でウォータを入手（夜限定）

流砂の城
- 流砂の城に向かう
- BOSS・サンドデビル戦
- 【黒魔法使い】と【白魔法使い】のクラウンを入手
- キリンジュと別れる

グーラ
- グーラの宿屋に泊まる
- ユニータと別れる
- 宿屋から出てネコに出会う

キリンジュが仲間に!

グーラ編はブランドとユニータに、キリンジュが加わった３人パーティで進めていく。なお、キリンジュの「まほうけん」は、攻撃属性を所持している黒魔法の属性に変更できる。



▲キリンジュは月の砂漠を夜中に歩かないと出会えないので、気をつけよう。

Town グーラ

グーラ城は、できることが昼と夜で異なる。昼はグーラ王に会えるが、地下空洞に続く扉は警備がいるため通れず、夜はその逆である。ボス戦に備えるために、地下空洞でウォータを入手しておこう。また、所持金に余裕があれば、武器屋で土属性を防ぐロックシールドも購入しておきたい。なお、南側にある魔法屋は動物に変化して小道を通らないと行けないため、現時点では利用できない。



◀ウォータを入手できるグーラの地下空洞は、警備のいない夜中にしか進入できないので注意！

魔法屋

アイテム名	価格
ファイア	500
クエイク	500
エアロ	500
ケアル	500

武器&防具屋

アイテム名	価格
はがねの剣	200
はがねの槍	330
ホルンの弓	190
嵐の弓	485
まじゅつの杖	95
ロックシールド	350
旅人の服	150
力の指輪	500
ポイズンマント	250

魔法屋（夜/要:動物）

アイテム名	価格
ファイラ	1500
クエイラ	1500
エアロラ	1500
ケアルラ	1500
バーサク	1000
プロテス	1000
シェル	1000
マジク	1000
レイズ	1500

道具屋

アイテム名	価格
ポーション	20
ドラゴンのつばさ	60
どくけし	20
やまびこそう	20
まひなおし	30
めぐすり	20
たいまつ	10
なんきょくのかぜ	300

通信所

アイテム名	Pt
ヘラクレス	9000
アレス	5130
ミョルニル	3300
魔人のローブ	1000
導師のローブ	1000
レッドベルト	1000
上忍の衣	1000
勇者の意地	8000
ラッキーエッグ	3000
グロウエッグ	3000

Dungeon 月光の塔

月の砂漠の北西にそびえ立つ月光の塔。ここはボスモンスターが存在せず、最上階にある【メルクマール】を入手することが目的となる。仕掛けがまったくないので、マップを見ながら宝箱の取り逃しがないように隅々まで歩き回ろう。特に❹の1000ギルは見落としやすいので注意！

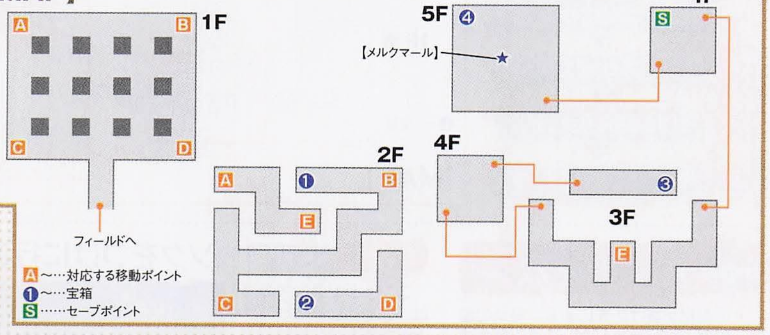
出現モンスター

モンスター名	弱点
カペル	土
バジリスク	火
ビッグワーム	風
ワイト	－

入手アイテム

	アイテム名
❶	フェニックスのお
❷	嵐の槍
❸	ライジングサン
❹	1000ギル

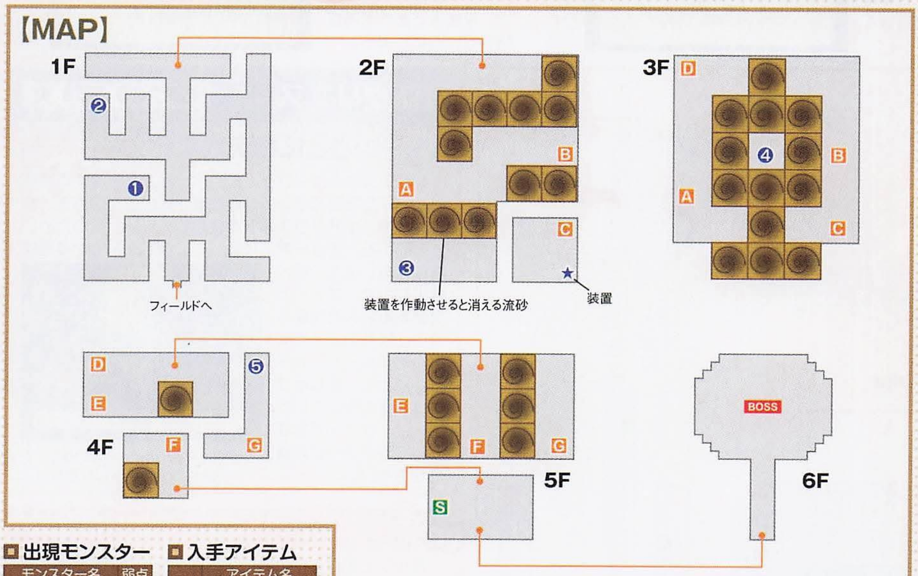
【MAP】



Dungeon 流砂の城

流砂に巻き込まれると、下の階に落とされてしまうので注意。なお、２Fの装置はウォータを持っていないと使用できない。

【MAP】



A～…対応する移動ポイント
❶～…宝箱
S……セーブポイント
……流砂

出現モンスター

モンスター名	弱点
カペル	土
クーシー	風
ケットシー	風
バジリスク	火
ワイト	－
ビッグワーム	風

入手アイテム

	アイテム名
❶	フェニックスのお
❷	エーテル
❸	ブルーショット
❹	ベインナイフ
❺	大地の斧

Point あえて流砂に巻きこまれる

流砂の城の宝箱の一部は、流砂を利用しなければ取れない。具体的にいうと、❹のベインナイフと❺の大地の斧の２つ。また、❸のブルーショットは装置を利用して流砂を消さなくても、流砂を使って上の階から落ちてくれば入手することができる。



▶ベインナイフの宝箱は流砂で囲まれているため、入手したあと、さらに下の階に落ちることになる。

BOSS サンドデビル HP 600 弱点 水

ウォータを使って砂を固めよう!

サンドデビルはその名のとおり砂のモンスターのため、普通に攻撃するとダメージを与えにくい。しかし、グーラの地下空洞で入手できる水の魔法"ウォータ"を使うと体が固まるため、通常攻撃も効きやすくなる。ウォータ→攻撃→２ターン経過で元に戻る→ウォータ……と繰り返して、少しずつHPを削ろう。なお、ボス戦直後にキリンジュが抜けるため、戦う前に残しておきたい装備や魔法はブランドかユニータに渡しておくように。



▲ウォータを使えるキャラクターは、ＡＰを溜めておき、攻撃にまわろう。



夜中のお城に忍び込んじゃえ!

グーラの地下空洞は暗いダンジョンのため、たいまつがないと散策することが難しい。しかし入口から少し右に進んだところの宝箱にたいまつが入っているので、用意しておかなくても大丈夫だ。なお、ウォータを入手したマップから上の方向に進んでいくと、その場所から飛び降りるかどうか選択肢が表示される。ここで「はい」を選択すると入口に戻れるので、来た道を引き返すよりも早くてオススメだ。

3 リベルテ編

登場キャラクター



リベルテに保護されたジュスカとアイレ。ある日、盗まれたリベルテガラスを取り戻すため、海賊のアジトへ乗り込むことに。

DS

攻略チャート

リベルテ
- 芸術家の家にいるアポロに話しかける
- ジュスカに話しかけるとジュスカが加入

海賊のアジト
- 海賊のアジトの入口で合言葉「自由」と答える
- BOSS・トロルド戦
- 海賊のアジトB5F中央のリベルテガラスを調べる
- リリィベル加入

リベルテ
- デザインハウスに戻る
- リベルテ港から島に向かう道に発生する渦に入る（夜限定）

？？？？
- 大きな突起物を調べて弁を開いていく
- BOSS・ブレイニーシャーク
- ジュスカ、リリィベルと別れる

リベルテ
- デザインハウスでリリィベルに話しかける
- リリィベルがついてくる
- 【妖精の地図】を入手

動物の小道
- 動物の小道でオニゴロシに倒される
- 【リリィベルのはね】を入手
- 【盗賊】と【詩人】のクラウンを入手

グーラ
- グーラの宿屋前に行くとブランドが加入（夜限定）

妖精の道
- 妖精の道を通ってエルバへ

エルバ
- エルバの入口でブランドが植物化する

クラウンを使い分けよう

旅人に加えて、黒魔法使いと白魔法使いのクラウンを入手し、このあたりから戦略の幅が広がってくる。積極的にクラウンをつけ替えて、それぞれの特性を知っておくと、ボス戦などで行き詰まったときに役立つはずだ。

Town リベルテ

リベルテは島と港の２エリアが存在し、各エリアに道具屋と宿屋が用意されている。なお、夜に発生する渦に入る前に、道具屋で状態異常回復アイテムのちんせいざいとやまびこそうを購入しておくと、ブレイニーシャーク戦で役立つ。

武器&防具屋

アイテム名	価格
はがねの剣	200
ホルンの弓	190
まじゅつの杖	95
ナイフ	220
フレイムダガー	530
ハープ	220
旅人の服	150
黒のローブ	350
白のローブ	350
アイスシールド	350

道具屋

アイテム名	価格
ポーション	20
ドラゴンのつばさ	60
たいまつ	10
ちんせいざい	20
やまびこそう	20
ファイア	500
ウォータ	500
ケアル	500
コンフュマント	250
にじのくつ	5000

通信所

アイテム名	Pt
だいぎりん	4860
アヴァロン	5280
アカシック	6690
ブラッドキャッツ	1000
天使のトーガ	1000
ダンサーフォーム	1000
ブルージャケット	1000
マクシミリアン	1000
ボロボロのくつ	6000
音楽家の楽譜	2500

Dungeon 海賊のアジト

アジトの入口に見張りの海賊がいるが、まちがった合言葉を選んでもデメリットはない。なお、❷と❸のアイテムを入手するには、リザードマンと戦う必要がある。

BOSS トロルド

HP 400 弱点 なし

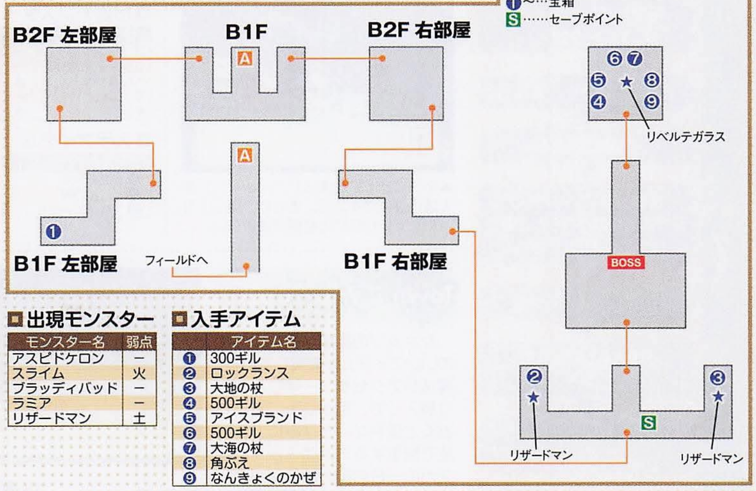
白魔法使いでこまめに回復！

トロルドは弱点が存在せず、全体攻撃の「ぶんまわし」や、「バーサク」で攻撃力を上げてくるため、回復をしっかり行わないと厳しい戦いとなる。白魔法使いなら白魔法のＡＰコストが減って毎ターン回復できるので、１人は白魔法使いにしておくといいだろう。



◀アビリティの「いのる」を使用すれば、回復魔法を範囲化することも可能。

【MAP】



出現モンスター

モンスター名	弱点
アスピドケロン	－
スライム	火
ブラッディバッド	－
ラミア	－
リザードマン	土

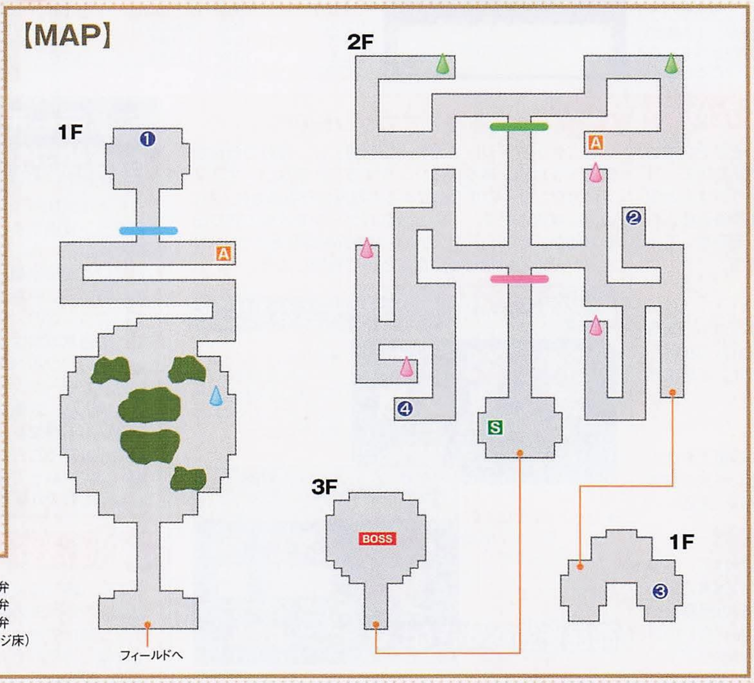
入手アイテム

	アイテム名
❶	300ギル
❷	ロックランス
❸	大地の杖
❹	500ギル
❺	アイスブランド
❻	500ギル
❼	大海の杖
❽	角ぶえ
❾	なんきょくのかぜ

Dungeon ？？？？

入口のフロアには歩くとダメージを受けてしまう部分があるため、なるべくその上を歩かないように避けよう。突起物を引っ張ると開く弁は全部で３つ存在する。１つ目は１個、２つ目は２個、３つ目は４個対応した突起物を引っ張ることで弁が開放される。

【MAP】



出現モンスター

モンスター名	弱点
エアレイ	火
キラーフィッシュ	火
スライム	火
リザードマン	土

入手アイテム

	アイテム名
❶	流水のマント(ミミック出現)
❷	大地の弓
❸	サンダーソード(ミミック出現)
❹	やまびこそう

BOSS ブレイニーシャーク

HP 550 弱点 火

状態異常がかなりキツイ！

特殊技の「みずしぶき」は全体に水属性ダメージを与え、さらに“どく・まひ・ねむり・こんらん・ちんもく”の状態異常効果がランダムでついてくる。とくに、こんらんとちんもくはやっかいなので、ちんせいざいとやまびこそうを用意して挑もう。基本的には流水のマントやアイスシールドで水属性のダメージを防ぎつつ、ファイアや火属性の武器で攻めていくといい。



◀「みずしぶき」がきたら、誰がどんな状態異常になったか確認しよう。



倒されることでイベントが進むわ

アイレがネコになって、リリィベルとともに動物の小道に向かうと、オニゴロシと戦うイベントが発生する。この戦闘は倒されることで物語が進行するため、心配する必要はない。ちなみに、リリィベルを仲間にしないで、動物の小道に向かった場合も、オニゴロシと戦うことは可能だ。ただし、オニゴロシに倒されてもイベントが発生しないため、戦闘で全滅したことと同じ扱いとなり、街に戻されてしまうので注意しよう。

4 ウルペス編

登場キャラクター



ジュスカはネコになってしまったアイレ（？）を元に戻すため、ウルペスに向かう。しかし、元に戻すためには１万ギルという多額のお金が必要だった。ジュスカはお金を稼ぐため、商人の手伝いを始める。

攻略チャート

リベルテ
- ついてくるネコに3回話しかける

狩場の洞窟
- 狩場の洞窟を通ってウルペスへ

ウルペス
- ウルペス北東のまじない師の館へ（昼限定）
- ウルペスにいるユニータに何度か話しかけると、ユニータ加入
- 占い師に1万ギル支払う
- 宿屋に泊まる
- 武器屋前にいる2体のモンスターのどちらかと戦う（どちらもBOSS戦へ）
- BOSS・デーモン戦
- 【商人】と【薬師】のクラウンを入手
- 武器屋のサウザンドに話しかける
- 宿屋に泊まる
- ユニータと別れる
- 町の外にある船に乗って北に進む

ここで一気にお金を稼ごう!!

ウルペス編までギルの入手方法はアイテムや宝石の売却が中心だったが、ミニゲームでアイテムの転売を行うことが可能になる。ここでギルをしっかり稼いでおけば、今後武器や防具、魔法などを充実させられるため、冒険をラクに進めることができる。具体的な方法は下に載せているので、これを参考に大量のギルを稼いでおこう！



▲ネコになってしまったアイレ（？）を人間の姿に戻すためには、まじない師に１万ギルを支払わないと物語が進まない。

Dungeon 狩場の洞窟

リベルタからウルペスに通り抜けるだけならば、たいまつを使う必要はない。アイテムの回収目的などで、最下層まで探索したい場合は、たいまつを用意をしよう。



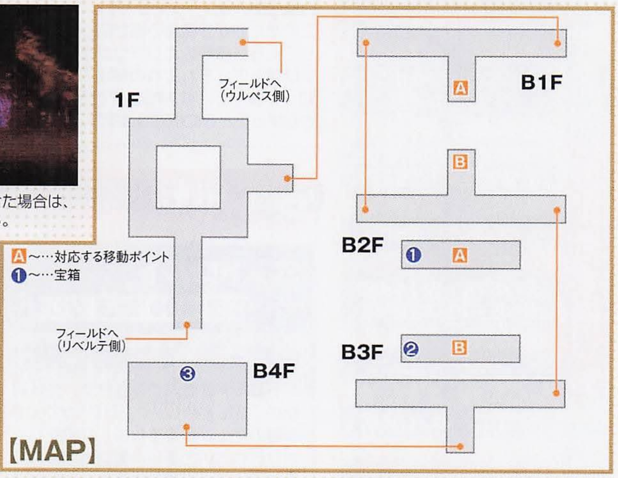
▲ビリオンの修行を受けた場合は、キメラ退治で再び訪れる。

出現モンスター

モンスター名	弱点
ゴブリン	－
ブラッディバッド	－
ヘルハウンド	水
マイコニド	－
キメラ	水

入手アイテム

	アイテム名
❶	エーテル
❷	雷神の斧
❸	ハイエーテル



Town ウルペス

ショップの種類が多く、性能のいいアイテムが充実している。魔法やアクセサリーはひととおり購入して、預かり所に預けておくと便利だ。ちなみに、武器屋で発生するミニゲーム「ジュスカの一日店長」は物語が進んでも、ジュスカがパーティにいる状態であれば、いつでも遊ぶことができる。



◀街の中央から入れる天空への塔は、この時点では１Fまでしか入ることができない。



▶ショップの多いウルペスだが、１カ所だけカギがかかっていて入れないところがある。

武器屋

アイテム名	価格
はがねの剣	200
キコリの斧	255
はがねの槍	330
ナイフ	220
サンダーソード	700
ブルーショット	580
だいじてん	285
大風の杖	295
もえるハープ	970
アイスダガー	640

防具屋

アイテム名	価格
旅人の服	150
黒のローブ	350
白のローブ	350
盗賊のベスト	350
詩人の服	350
木の盾	130
炎の盾	350
ロックシールド	350
ダークシールド	450

アクセサリー屋

アイテム名	価格
力の指輪	500
知性の指輪	500
精神の指輪	500
巨人の腕輪	500
星のイヤリング	500
かめのこうら	500
ブラックケープ	500
コンフュマント	250
ポイズンマント	250
パラライズマント	250

魔法屋（夜）

アイテム名	価格
ファイア	500
ファイラ	1500
ファイガ	5000
ウォータ	500
ウォタラ	1500
ウォタガ	5000
ケアル	500
レイズ	1500
シェル	1000
プロテス	1000

道具屋（西側）

アイテム名	価格
ポーション	20
ハイポーション	40
たいまつ	10
ドラゴンのつばさ	60
どくけし	20
まひなおし	30
きんのはり	50
めぐすり	20
エーテル	1000

道具屋（東側）

アイテム名	価格
ポーション	20
ハイポーション	40
どくけし	20
きんのはり	50
やまびこそう	20
まひなおし	30
めぐすり	20
めざまし	20
じゅうじか	50
ばんのうやく	400

通信所

アイテム名	Pt
マモンの槍	3630
ゲイボルグ	4290
トライデント	7200
職人の服	1000
シルバースーツ	1000
レッドジャケット	1000
トリリオンスーツ	1000
ジュエリーマニア	4000
ラッキーエッグ	3000
エルメスのくつ	6000

Point お店で働いて1万ギルをためる!

ウルペスには４人の有名な商人がおり、それぞれのもとで修行をすることでギルを入手することができる。ミリオン・ビリオン・トリリオンの修行をクリアすると報酬として2500ギル、サウザンドの修行は売値と仕入れ値の差額が利益として入手できる。これらを利用して１万ギルを稼ぎ、まじない師のもとに向かおう！

防具屋　ミリオンの修行

防具屋の２Ｆにいるミリオンに話しかけ、ウルペス周辺や天空への塔で出現するモンスターからボムのかけらを入手しよう（「ぬすむ」でもＯＫ）。ミリオンに再度話しかければクリアとなる。

道具屋　ビリオンの修行

道具屋にいるビリオンと話すと、狩場の洞窟１Ｆに出現するキメラを倒してほしいと依頼される。キメラを倒して、再びビリオンに話しかければ報酬がもらえる。

アクセサリー屋　トリリオンの修行

アクセサリー屋にいるトリリオンに話しかけて、トリリオンリングを３つ受け取る。北東エリアの民家にいる右奥の女性（昼）、南東エリアの宿屋の右側の部屋にいる青年（夜）、北西エリアの酒場のおじさん（夜）の３人に話しかけてトリリオンのところへ戻ればクリアだ。

オススメ! 武器屋　サウザンドの修行

ミニゲーム「ジュスカの一日店長」は、自分で価格設定できるため、基本的にソンをすることがない。オススメはカウンターのすぐ横にある武器屋から商品を仕入れ、流行には流されず、下のようなパターンを決めて売り出す方法だ。なお、「はじめる」の選択を繰り返すことで、セットの組み合わせが変化するので利用しよう。



◀もえるハープ2個セットを5000Gで売れば3060Gの利益。単品でもオススメすれば売れやすい。

▶セットが3つ以上のときは、間にある単品の枠を適当に埋めて、5000Gのセットを中心に売っていこう。

BOSS デーモン　HP 500　弱点 光

目を閉じた瞬間がチャンス!

バトル開始時、デーモンは目を閉じている状態だが、３ターン経過すると目を開いてしまい、ダメージが与えにくくなる。ホルン編のグリプスと同じ戦法で、目を閉じている間に攻撃して、目が開いている間はケアルで回復しつつ、ＡＰを溜めていこう。なお、デーモンの通常攻撃は闇属性のため、ウルペスの防具屋でダークシールドを購入し、装備しておけばある程度ダメージを軽減することが可能。詩人になって強化するのも有効な手だ。



▲目を３ターン閉じたあと、目を４ターン開く……の繰り返しだ。

Point もえるハープを3つ預けておこう!

エルバ編では火属性が弱点のモンスターが多い。そのため、ウルペスの武器屋でもえるハープを買って、倉庫に３つ預けておくと、アイレ・トルテ・ブランドの３人で装備できるので、通常戦闘がかなり楽になる。

商人の名前には由来があるぜ!

ウルペスにいる４人の商人はすべて英語の数の単位から名づけられている。武器屋のサウザンド（thousand）は1000、防具屋のミリオン（million）は100万、道具屋のビリオン（billion）は10億、そしてアクセサリー屋のトリリオン（trillion）はなんと１兆という意味。ビリオンまでは聞いたことがある人も多いかもしれないが、トリリオンを知っていた人は少ないのでは？

5 エルバ編

登場キャラクター



エルバに入った瞬間、植物のようになってしまったブランド。ネコになっていたおかげで無事だったアイレは、ブランドを助けるため、世界樹の根にある【動物の杖】を探しに行く。

攻略チャート

世界樹の根
- 世界樹の根にいるトルテに話しかける
- ▼トルテ加入
- ▼宝箱から【動物の杖】を入手

エルバ
- ▼ブランドに話しかける
- ▼エルバ女王に話しかける

世界樹
- ▼世界樹の奥にあるウィツィロの巣に向かう
- ▼BOSS・ウィツィロ
- ▼【精霊使い】と【狩人】のクラウンを入手

エルバ
- ▼エルバ女王に話しかける
- ▼トルテと別れる
- ▼【動物の杖】が【変化の杖】にパワーアップ

頂上への道
- ▼頂上への道の一番奥を動物状態になって移動

動物だけのパーティ結成!?

パワーアップした【変化の杖】を入手するまで、アイレとブランドはどうぶつ状態のまま。エルバ編はイヌ、ネコ、ネズミの3匹の動物が冒険をするという、見た目がおもしろいパートとなっている。

Town エルバ

弧を描くように街が形成されているエルバ。入口の右側から世界樹の根に、王座の間の左側から世界樹につながる構造で、街から直接ダンジョンに向かうことになる。武器はウルペスのほうが能力が高いが、防具はエルバのほうがよいため、ダンジョンに向かう前に商人の服か薬師のローブを購入しよう。

道具屋

アイテム名	価格
ポーション	20
たいまつ	10
ドラゴンのつばさ	60
めぐすり	20
どくけし	20
やまびこそう	20
めざまし	20
ケアル	500
レイズ	1500

武器&道具屋

アイテム名	価格
ウッドランス	660
神木の杖	190
レッドショット	865
狩人の弓	570
マヒナイフ	530
商人の服	550
薬師のローブ	500
世界樹の盾	280
スリプルマント	250
サイレスマント	250

通信所

アイテム名	Pt
ミスリルロッド	5745
セージスタッフ	6750
バーミリオン	1000
ハンターの服	1000
陰陽衣	1000
くろがね鎧	1000
全知のコート	1000
マナスクリーン	8000
グロウエッグ	3000
ボロボロのくつ	6000

Dungeon 世界樹の根

とくに変わった仕掛けがなく、マップも広くないため、苦戦することはないだろう。マイコニドの攻撃を受けて毒になってしまうことがあるので、気になる人はどくけしを持っていこう。なお、トルテを仲間にしないと【動物の杖】が入っている宝箱が出現しないので注意。

Point トルテが仲間に!

世界樹の根に入ってすぐのところにいるトルテ。彼に話しかけることで、イベントが発生し、仲間として加入する。なお、トルテのアビリティ「れんぞくま」は、1ターンで魔法を連続詠唱することができる。



◀仲が悪いはずのネコとネズミという、珍妙なパーティのできあがり!

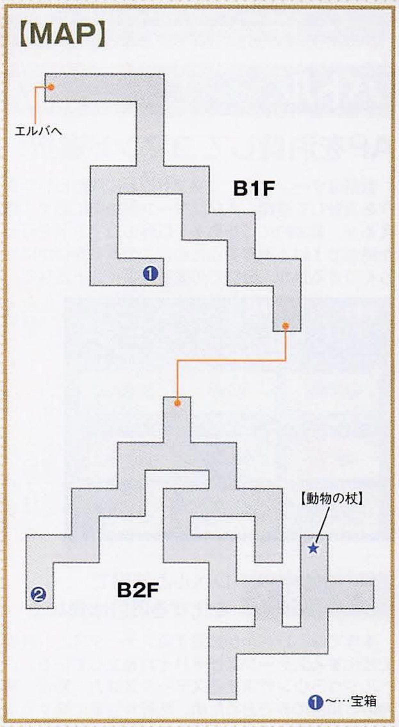
出現モンスター

モンスター名	弱点
マイコニド	–
ジャックランタン	–
マンドラゴラ	火

入手アイテム

	アイテム名
❶	世界樹のハープ
❷	フェニックスのお

【MAP】



Dungeon 世界樹

マップの形が、今までで一番複雑なうえにとても広い。現在地を見失わないようにマップを確認しながら進んでいこう。フギン以外は火が弱点なので、火属性の武器とファイアを中心に戦っていくといい。

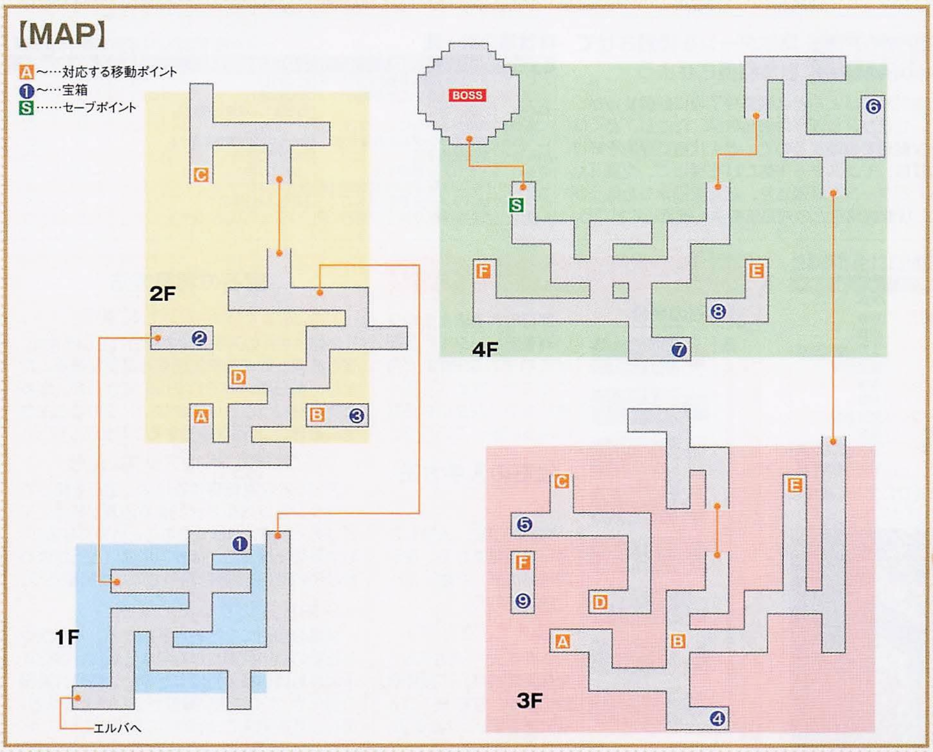
入手アイテム

	アイテム名
❶	フェニックスのお
❷	かぜのマント
❸	ウッドランス(ミミック出現)
❹	ハイポーション
❺	フェニックスのお
❻	エーテル
❼	ハイポーション
❽	フェニックスのお
❾	妖精のマント

出現モンスター

モンスター名	弱点
バタフライ	火
フギン	風
ラタトクス	火
マンドラゴラ	火

【MAP】



BOSS ウィツィロ HP 490 弱点 なし

あせらずじっくり攻撃しよう!

ウィツィロには弱点が存在せず、グリプス同様にターン経過で空を飛んでしまう。しかもこちらは3ターン地上にいたあと、6ターンも空中にとどまる。空中にいる間は「エアストーム」という風属性の全体攻撃を使ってくるため、1人は白魔法使いになって「いのる」→「ケアル」を繰り返して常時パーティ全体を回復し、トルテと残ったもう1人で攻めよう。



▲グリプスより空中にいるターンが長いため、攻撃のチャンスは少ない。

Point 頂上への道は王座の間の右側から!

【変化の杖】を入手したあとは、ウィツィロの巣のある「世界樹」ではなく、写真の入口から行ける「頂上への道」に向かおう。一本道なので迷うこともないはずだ。





【変化の杖】を使ってますか?

どうぶつ状態になると、細い道を通れるようになることに加えて、街や村にいる動物たちの言葉を理解することができるようになるメリットもある。動物たちはゲームをプレイするうえで役立つ情報をたくさん知っているので、いろいろと話しかけてみるといいだろう。ちなみに、ブランドがどうぶつ状態になるとイヌになり、アイレはネコになる。では、ジュスカとユニータはどうなるのだろうか……? 物語を進めて、自分の目で確かめてみよう!



System
システム

システムの基本を把握しよう！

シンプルでありつつも奥の深いバトルシステムや、宝石を利用した装備の強化、戦術の多様性を生み出しているクラウンなど、本作のゲームシステムの柱となる要素をわかりやすく解説！

バトル Battle

APを消費してコマンド選択！

戦闘はターン制で、コマンドごとに決められたAPを消費して展開。APはターン開始時に必ず1増えるが、基本的に「ためる」以外のコマンドを行った時点で1以上消費するため、このAPをいかにやりくりするかが、戦闘での重要なポイントとなる。



◀威力が大きいほど消費APも多い。戦闘中にコマンドの入れ替えはできないので、よく考えて配置しよう。

押さえておきたい5つのポイント

戦闘を行っていくうえで、頭に入れておきたい内容をピックアップして解説！

1 HP残量で戦闘BGMが変化

味方のHPが30％未満になったり、ボスがあと少しで倒せそうになるとBGMが変わる。現在の戦況を知る判断材料にしよう。



◀敵と味方のHP状況を考えて、次の行動を決めよう。

2 攻撃魔法を最低1つはセット

装備武器の属性に対して耐性をもつ敵が現れたときに備えて、異なる属性の攻撃魔法を1つ使えるようにしておこう。とくに回避力が高いスライム系の敵に有効だ。



◀たまに現れるメタルプリン戦で、魔法があると便利。

3 HP回復は基本的にケアルで

各キャラクターのアイテム所持数が15個と限られているため、アイテムで回復できる量には限りがある。なるべく仲間全員がケアルを使える状態にしておくといい。

4 「ためる」で戦況は大きく変わる

敵を残り1体にして「ためる」を使えば、AP満タンの状態で次の戦闘が行える。また「ためる」はダメージ半減の効果もあるので、効果的に使うとボス戦がラクになる。

5 テンションがそろったら同じ行動を！

テンションをあわせて同じコマンドを選ぶと、大ダメージを与えることが可能。ボス戦では、最初に全員のテンションが上がるので、1ターン目から同時攻撃が狙える。



◀条件を満たせば、2人から4人まで同時攻撃は発生。

ステータス

レベルと装備で変化する項目は異なる

本作では、レベルが影響するステータスと、装備で変化するステータスがそれぞれ独立している。レベルやクラウンで決まるステータスは力・知性・精神の3項目のみであるため、防御や回避に関する項目はすべて防具によって補うしかない。装備品が変わるだけでダメージ量に大きな変化が表われるので、なるべく強い装備品を身に着けておきたい。その際、物理攻撃が得意なら力と攻撃を、魔法攻撃を生かしたいなら知性と魔法攻撃を伸ばすなど、クラウンにあった性能をもつ装備品を中心に選んでいこう。

各ステータスが影響を与える要素

ステータス名		表示	高くなったときの効果
レベルで成長	力	○	武器攻撃の威力がアップする
	知性	○	魔法の威力がアップする
	精神	○	ケアルなどの回復量がアップする
装備で強化	攻撃	○	与える物理ダメージが多くなる
	魔法攻撃	×	与える魔法ダメージ、回復量が多くなる
	防御	○	受ける物理ダメージが少なくなる
	魔法防御	○	受ける魔法ダメージが少なくなる
	命中	×	攻撃が当たりやすくなる
	回避	×	物理攻撃をかわしやすくなる
	魔法回避	×	状態異常などを食らいにくくなる

属性

相性によって有利にも不利にも働く

属性は6種類存在し、それぞれ右のような相反関係にある。弱点属性で攻撃すれば大ダメージを与えられるが、逆に耐性のある属性で攻撃をすると威力が落ちてしまう。なお、属性耐性は3段階存在し、ダメージ軽減→無効化→吸収の順に効果が上昇する。

属性の強弱関係





▲弱点属性で攻撃を行うと、通常よりもはるかに高いダメージを与えることができる。積極的に狙っていこう。

▼敵の攻撃属性にあわせた属性耐性をつけておくと、受けるダメージを大幅に軽減させることができる。



状態異常

毒はターンを経過させて自然回復させよう

状態異常のほとんどは戦闘終了後に回復するが、どく、せきか、しぼうは治らない。ただし、どくはターン経過で回復するので、どく状態で探索を続けるよりは、モンスター1体だけを残して、全員「ためる」でターンを経過させ、どくを回復したほうがいい。状態異常ごとの対処法をよく確認しておこう。

状態異常一覧

（※各項目の○は回復することを表す）

状態名	効果	主な回復手段	ばんのうやく	ターン経過	戦闘終了
どく	ターン終了時or移動中にダメージ	どくけし	○	○	×
まひ	行動できないことがある	まひなおし	○	○	○
ねむり	行動不可	めざまし、攻撃を受ける	○	○	○
くらやみ	攻撃が当たりにくくなる	めぐすり	○	○	○
こんらん	敵味方ランダムに攻撃する	ちんせいざい、攻撃を受ける	○	○	○
ちんもく	魔法使用不可	やまびこそう	○	○	○
のろい	アビリティ使用不可	じゅうじか	○	○	○
せきか	行動不可（全員しぼうorせきか状態で全滅）	きんのはり	○	×	×
どうぶつ	各パラメータが0.7倍になる	【変化の杖】を使う	×	×	×
しぼう	戦闘不能（全員しぼうorせきか状態で全滅）	フェニックスのお、レイズ	×	×	×

装備強化 Reinforce

宝石6個で性能アップ！

宝石を使うと1つの装備につき9回まで強化できる。なお、強化される項目は装備の種類によって異なり、なかには2つの項目が同時に成長するものも。なお、強化に必要な宝石は、ルビー・エメラルド・トパーズ・サファイアのなかからランダムで6個だ。

装備強化で上昇する項目

分類		主な強化項目
武器	剣	攻撃
	投擲	攻撃
	斧	攻撃
	本	攻撃、魔法攻撃
	杖	魔法攻撃
	槍	攻撃
	弓	攻撃
	ハープ	魔法攻撃
	短剣	攻撃
盾		回避、魔法回避
防具		防御、魔法防御



▲1回の強化で上がる数値は1のものが多いが、2ずつ能力が上昇する装備もある。

▼この画面を表示するたびに宝石の種類は変化する。好きな組み合わせで強化しよう。



Point 宝石はなるべくとっておこう

宝石の価値

低
- ルビー（50ギル）
- エメラルド（100ギル）
- トパーズ（150ギル）
- サファイア（200ギル）
- ラピスラズリ（250ギル）
- アクアマリン（300ギル）
- アメジスト（2000ギル）
- ダイヤモンド（5000ギル）

高

宝石の入手法とその使い道をチェック！　宝石はそれぞれ99個まで持てるので、なるべく多く残しつつ、ムダにならないように使っていこう。

宝石の入手方法

敵から入手

戦闘終了後、入手した宝石を確認できる。宝石の種類は倒した敵によって決定される。

商人で「さがす」

「さがす」や「たかのめ」を使用すれば、1回の戦闘につき、宝石を1つ入手できるチャンスがある。

宝石の利用方法

店に売ってギルの足しにする

序盤はギルの入手手段が限られているため、宝石を売ってギルを工面する必要がある。ただし、宝石はいつでもギルにできるが、ギルで宝石を買うことはできない。このことを念頭におきつつ、何を優先するか決めていこう。

クラウンのレベルアップに使う

アビリティを修得するには、宝石を使ってクラウンをレベルアップする必要がある。アビリティが増えればできることも多くなるが、むやみに上げると、ほかの用途に宝石がまわせないので、必要最低限のものだけに絞ろう。

装備を強化するために使う

装備の強化にも宝石を利用する。ただ次々と性能のいい装備品が登場する間は、強化するよりも買い換えたほうが早い。特殊な装備の強化や、すぐに強い装備がほしいときなど、宝石の数を考えて、計画的に利用していこう。



属性の弱点と耐性は要チェック！

上でも解説しているが、適切な属性でモンスターを攻撃できるようになれば、戦闘はとてもラクになる。各キャラが使用している武器や魔法の属性と、出現するモンスターの弱点と耐性はしっかり確認しておこう。属性の相性は悪いが、ほかに攻撃力が高い武器がないという場合は、アクセサリーの「だいちのここて」（土属性）や、「さくふうのこて」（風属性）などを装備して、攻撃属性そのものを変えてしまうのも1つの手だ。

※ルビ=ルビー、エメ=エメラルド、トパ=トパーズ、サフ=サファイア、ラピ=ラピスラズリ、アク=アクアマリン、アメ=アメジスト、ダイ=ダイアモンド

クラウン Crown

役割を決める重要な要素!

本作のメインシステムであるクラウンは、戦闘中以外であればどこでもチェンジできる。通常は黒魔法使いでザコを一掃、ボス戦は白魔法使いになって味方を回復といった戦い方も可能で、目的に応じてクラウンを使い分けていくことが重要だ。それぞれのクラウンの特性を理解して、さまざまな戦闘をより優位に進めていこう。



▲クラウンではないが、初期の状態である"すっぴん"にも独自の能力がある。



旅人

能力 回復アイテムの効果がアップ

ステータスはとくに突出したものがない万能タイプ。ゆえに使いどころが難しいが、盗賊のクラウンを入手するまでは、物理アタッカーとして活躍できる。また、通常戦闘が面倒に感じてきたら、全員旅人に切り替えて順番に「とんずら」を使っていくだけで、APが尽きることなくいつまでも戦闘を回避し続けられるというメリットもある。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	にげる	1	バトルからにげだして生きのびる								
Lv2	とんずら	2	バトルから必ずにげて旅をつづける	5	5						
Lv3	かいふく	3	ターン毎に自分のHPを回復する	6		2			6	1	
Lv4	すけっと	4	旅の友を呼んで攻撃してもらう	7			7	3		2	1



白魔法使い

能力 白魔法の消費APが−1

クラウンの特性のおかげでケアルの消費APが1になるため、「いのる」と交互に使うと2ターンに1度パーティ全体を回復できるのが強み。弱めの敵と戦うときはあまり活躍の場はないが、長期戦になりやすいボス戦などでは、回復役として入れておくといい。しかし、ちからがとても低いため、敵にダメージを与えるという点ではまったく期待できない。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	いのる	1	自分が次に使う回復魔法を全体効果にする								
Lv2	しゅくふく	2	自分が次に使う回復魔法の効果を上げて全体効果にする					5	5		
Lv3	かくれる	2	敵に狙われなくなる			2	6	6		1	
Lv4	きせき	5	パーティのHPを大回復し、状態異常も回復する	3	7			7		2	1



黒魔法使い

能力 黒魔法の消費APが−1

ファイアやウォータ、エアロなどの攻撃魔法が消費AP1になるため、「たたかう」と同じ感覚で魔法を使うことができる。また、複数の属性魔法をセットしておけば、さまざまな敵に対応しつつ、的確に弱点属性を狙うことができる魔法アタッカーとして大活躍する。さらに"〜ガ系"の魔法をセットすれば、敵をまとめて一掃することも可能だ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	まりょく	1	自分が次に使う攻撃魔法のダメージを上げる								
Lv2	めいそう	2	自分が次に使う攻撃魔法のダメージをかなり上げる			5	5				
Lv3	はんしゃ	3	パーティが魔法をはねかえす状態になる	2	6	6				1	
Lv4	まどう	4	敵全体に究極の魔法攻撃を行う			7		3	7	2	1



盗賊

能力 ドロップアイテムの質がアップ

「いちげき」以外、敵からアイテムを盗むためのアビリティしかないため、戦闘には不向き。ただ、旅人よりも若干ちからが高いため、一時的に物理アタッカーとして活躍する期間がある。ちなみに、敵から盗めるアイテムのなかには、ショップでは買えない貴重なアイテムも存在する。アイテムコンプリートを目指す人なら、常に1人は入れておきたい。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	ぬすむ	1	敵からアイテムをぬすむ								
Lv2	まきあげる	2	敵全体からアイテムをぬすむ			5	5				
Lv3	いちげき	3	即死させる可能性のある攻撃を行う	2	6	6				1	
Lv4	ぶんどる	4	敵から確実にアイテムをぬすむ			7		3	7	2	1



詩人

能力 楽器を装備すると能力がアップ

アビリティの効果はほとんどが3ターンと短いが、消費APは2と少なく、攻撃、防御、ステータスをバランスよく強化するパーティのサポート役としての貢献度は高い。またボス戦などで、敵の行動パターンがわかる場合は、次のターンの行動を封じる「フーガ」がかなり有効。通常戦闘の殲滅速度を上げるためにも、普段から1人は入れておくと便利だ。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	エール	2	パーティの攻撃力を上げる歌。効果は3ターン								
Lv2	モテット	2	パーティの防御力を上げる歌。効果は3ターン	5	5						
Lv3	アリア	2	パーティのステータスを上げる歌。効果は3ターン			2	6	6		1	
Lv4	フーガ	4	敵の行動をとめる歌。効果は次のターンのみ	3	7			7		2	1



商人

能力 宝石の入手率がアップ

「さがす」や「たかのめ」で宝石を入手するチャンスを増やせるので、宝石を集めるときには欠かせない。また「みがわり」を使えば、ギルが尽きるまでダメージを受けない(即死効果など状態異常は受ける)ので、ボス戦などで有効だ。さらに、所持金が増えるほどダメージが上昇する「カネしだい」も強力で、一風変わったアタッカーとして活躍できる。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	さがす	1	バトル中に宝石をみつける								
Lv2	たかのめ	2	バトル中に宝石をみつける。さがすより成功する…かも	5	5						
Lv3	みがわり	3	自分の受けた攻撃のみお金でダメージを受けるようになる	6		2			6	1	
Lv4	カネしだい	4	所持金に応じたダメージを与える	7			7	3		2	1



薬師

能力 消費APなしでアイテムが使える

「ちょうざい」を使えば、アイテムを消費しないため、基本的に同じものを複数個所持する必要がない。また「こういき」でばんのうやくを使用すると、パーティ全体の状態異常回復に加えてHPを100回復させることができる。これにより、ステータスなどで回復量こそ増加しないものの、白魔法使いとはまた違ったパーティの回復役になれる。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	ちょうざい	1	回復アイテムが消費されなくなる。効果は4ターン								
Lv2	こういき	2	回復アイテムの効果が全体になる					5	5		
Lv3	どくやく	3	回復アイテムを毒薬に変えてダメージを与える			2	6	6		1	
Lv4	レベルやく	4	パーティのレベルを1上げる。効果は使ったバトル中有効	3	7			7		2	1



精霊使い

能力 自分が受ける属性ダメージが半減

全属性に対して耐性を持っているので、属性範囲攻撃を使ってくるボス戦などで重宝する。また、敵の攻撃の属性に対応した盾などを装備し、属性耐性を高める「ミステリオ」を使うと、敵が属性攻撃をするたびにHPを回復させることが可能だ。ちからは若干低いが、属性攻撃の効果アップのアビリティがあるため、属性があえば大ダメージも見込める。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	レジスト	1	パーティの属性攻撃の効果を上げる。効果は4ターン								
Lv2	エンハンス	2	パーティの属性攻撃の効果をかなり上げる。効果は4ターン	5	5						
Lv3	ミステリオ	3	パーティの属性防御を上げる	6		2			6	1	
Lv4	エレメント	4	すべての属性攻撃を行う	7			7	3		2	1



狩人

能力 弓を装備するとダメージがアップ

「ねらう」や「そげき」は敵の回避率に関係なく必中するため、確実にダメージを与えられるのが大きい。また「えんご」を使用すれば、敵全体にダメージを与えられるため、物理攻撃の幅が広いというメリットもある。なお、入手時点では、一番ちからの高いクラウンとなるため、エルバ編以降での物理アタッカーとして、大きな活躍が期待できる。

■修得アビリティ

Lv	修得アビリティ	消費AP	効果	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ
				修得に必要な宝石の数(※)							
Lv1	ねらう	1	必ず命中する攻撃を行う								
Lv2	そげき	2	必ず命中する攻撃を行う。通常よりもダメージアップ	5	5						
Lv3	えんご	3	次のターン開始時に敵全体に大ダメージを与える	6		2			6	1	
Lv4	ひっさつ	4	一撃必殺の強力な攻撃を行う	7			7	3		2	1

Point クラウンは全27種類?

上で解説しているクラウンのほかにも、まだまだ個性的な能力を持つクラウンはたくさん存在する。入手方法はさまざまで、物語を進めていくうちに自動的に入手するものもあれば、なかには協力プレイをしないと入手が難しいものも……。クラウンの数が多くなればなるほど、戦闘はさらにおもしろいものとなっていくので、ぜひすべてのクラウンを集めて、さまざまな戦い方を試してみよう!



武道家
素手の攻撃が得意で、大ダメージを与えられる。



魔法剣士
攻撃魔法の属性を武器につけた、魔法剣を扱える。



ナイト
敵を引きつけ、味方の代わりにダメージを受ける。



暗黒剣士
自らのHPを犠牲にして、敵に大ダメージを与える。



賢者
白魔法と黒魔法を使いこなす魔法のスペシャリスト。

学者
敵のステータスを低下させるアビリティを修得する。



道士
しぼう状態の仲間を操って、攻撃させることが可能。



錬金術師
アイテムを使って、実験や練成を行いながら戦う。



獣使い
捕まえた魔物を操って攻撃させることができる。



記録士
プレイ記録が能力に影響をあたえる……?





遊び人
味方全体のテンションを上げることができる。



踊り子
踊りでAPを増やしたり、分け与えることができる。



呪術師
攻撃魔法の1つ、闇魔法を得意とした魔道士。



忍者
素早い身のこなしで、敵の攻撃をよけまくる!?



音楽家
詩人がパーティーにいると、能力がアップ!



通信所でクラウンを入手できるわ!

リベルテの通信所では「音楽家の楽譜」というアイテムを2500ポイントで交換できる。これを入手すると、通信所のメニューを閉じた瞬間、クリスタルが現れて【音楽家】のクラウンを入手することが可能だ! アビリティの「セレナーデ」ではリジェネ状態になり、「ノクターン」では魔法攻撃力がアップする効果が得られるため、詩人とは違ったステータスを強化できる。なお、その効果はパーティ全体におよび、3ターン継続される点は詩人と同じだ。



データ集 Data

攻略をサポートする濃厚データ集!

エルバ編までに登場するモンスターの詳細や、入手できるアイテム・魔法・装備品のデータを総まとめ！ ストーリー攻略とともに、アイテムの取り忘れの確認や売値チェックなど、これからの冒険に役立てよう！

※表の見方…【買】買える場所、【落】落とすモンスター、【盗】盗めるモンスター、【宝】宝箱のある場所、【隠】隠しアイテムのある場所、【交換】交換できる場所
※ルビ=ルビー、エメ=エメラルド、トパ=トパーズ、サフ=サファイア、ラピ=ラピスラズリ、アク=アクアマリン、アメ=アメジスト、ダイ=ダイアモンド

モンスター Monster

知りたい情報が丸わかり!

モンスターは、宝石やアイテムを複数所持している。経験値稼ぎも兼ねて、さまざまな戦利品を集めておくといいだろう。うまくモンスターの弱点を突いて、効率よく戦闘を進めていこう。



▲モンスターからしか入手できないレアなアイテムも存在するので狙ってみよう！

分類	モンスター名	Lv	最大HP	経験値	属性		落とす宝石(※)								落とすアイテム	盗めるアイテム	出現エリア(備考)
					弱点	耐性	ルビ	エメ	トパ	サフ	ラピ	アク	アメ	ダイ			
通常モンスター	インプ	1	5~6	1	−	−	○	○							ポーション、ハーブ	ポーション、ハイポーション、てんぐのあくび	ホルン周辺、グーラ周辺
	ジャックランタン	2	6~8	2	−	風	○						○		ポーション	ポーション、ハイポーション、てんぐのあくび	ホルン周辺
		2	43~54	8	−	風					○		○		ポーション	ハイポーション、エクスポーション、だいちのドラム	妖精の道、世界樹の根、頂上への道
	リザードマン	3	8~10	3	土	水・風	○					○			フェニックスのお、嵐の剣	ポーション、嵐の剣、てんぐのあくび	ホルン周辺、北の洞窟、魔女の屋敷、リベルテ周辺、海賊のアジト、？？？？
		3	55~69	8	土	光						○	○		ポーション	嵐の剣、エクスポーション、なんきょくのかぜ	海賊のアジト、狩場の洞窟、ウルペス周辺
	マイコニド	4	10~13	3	−	土	○		○						ポーション、どくけし	ポーション、ハイポーション、てんぐのあくび	北の洞窟、狩場の洞窟
		13	50~63	7	火	風					○		○		ポーション、どくけし	ハイポーション、エクスポーション、だいちのドラム	世界樹の根、頂上への道
	カペル	5	10~13	4	土	−	○				○				フェニックスのお、まじゅつの杖	ちんせいざい、エーテル、てんぐのあくび	魔女の屋敷、グーラ周辺、月光の塔、流砂の城
		5	50~63	7	−	風						○	○		フェニックスのお、まじゅつの杖	大海の杖、エクスポーション、ボムのかけら	ウルペス(イベント)
	オーク	6	12~15	4	−	−	○								ポーション、はがねの槍	ポーション、はがねの槍、てんぐのあくび	魔女の屋敷
	ビッグワーム	9	45~56	6	風	土		○							どくけし、だいちのこて	ポーション、ハイポーション、だいちのドラム	グーラ周辺、月光の塔、グーラの地下空洞、流砂の城
	バジリスク	10	42~53	6	火	水	○	○							フェニックスのお、ポイズンリング	ポーション、ハイポーション、だいちのドラム	グーラ周辺、月光の塔、グーラの地下空洞、流砂の城
	ワイト	11	58~73	7	−	闇	○						○		まひなおし、デスリング	ハイポーション、じゅうじか、だいちのドラム	グーラ周辺、月光の塔、流砂の城
	ケットシー	12	53~66	7	風	−	○		○						ちんせいざい、大地の杖	ハイポーション、フェニックスのお、だいちのドラム	流砂の城
	クーシー	12	62~78	7	風	−		○				○			どくけし、めぐすり	ハイポーション、エーテル、だいちのドラム	流砂の城
	アスピドケロン	9	49~61	6	−	−			○						フェニックスのお、かめのこうら	かめのこうら、ハイポーション、ミスリル銀	リベルテ周辺、海賊のアジト
	ラミア	10	42~53	6	−	−	○		○						ちんせいざい、スリプルリング	ちんせいざい、スリプルリング、なんきょくのかぜ	リベルテ周辺、海賊のアジト
	スライム	8	35~44	5	火	水		○	○						ポーション、ハイポーション	ポーション、ハイポーション、なんきょくのかぜ	リベルテ周辺、海賊のアジト、？？？？、動物の小道
	エアレイ	11	45~56	7	火	水			○				○		ちんせいざい、やまびこそう	ちんせいざい、スリプルリング、なんきょくのかぜ	？？？？
	キラーフィッシュ	9	35~44	6	火	水			○			○			ちんせいざい、みなわのこて	どくけし、やまびこそう、なんきょくのかぜ	？？？？
	マンドラゴラ	12	48~60	7	火	土		○			○				フェニックスのお、パラライズリング	ポーション、ハイポーション、せかいじゅのえだ	エルバ周辺、世界樹の根
	バタフライ	13	47~59	8	火	−			○		○				めざまし、フラッシュリング	ハイポーション、フェニックスのお、せかいじゅのえだ	エルバ周辺、妖精の道、世界樹
	フギン	14	47~59	8	風	−					○	○			めぐすり、フェニックスのお	ポーション、ハイポーション、せかいじゅのえだ	エルバ周辺、世界樹、頂上への道
	ラタトクス	15	51~64	9	火	−					○		○		ハイポーション、風の短刀	フェニックスのお、ハイポーション、せかいじゅのえだ	世界樹、頂上への道
	ヘルハウンド	13	51~64	8	水	火	○						○		ボムのかけら、いっぴきおおかみ	ボムのかけら、ハイポーション、ボムのかけら	ウルペス周辺、狩場の洞窟
	キメラ	14	52~65	8	水	火		○					○		ドラゴンのつばさ、さくふうのこて	フェニックスのお、ドラゴンのつばさ、ボムのかけら	ウルペス周辺、狩場の洞窟
	サッキュバス	15	47~59	9	−	−						○	○		ちんせいざい、コンフュリング	ちんせいざい、ハイポーション、ボムのかけら	ウルペス周辺
	ロックゴーレム	16	55~69	9	風	土		○		○					ミスリル銀、大地の斧	ポーション、ボムのかけら、ミスリル銀	ウルペス(イベント)
	ブラッディバッド	2	4~5	1	−	−	○	○							ハイポーション、ブラッディリング	ポーション、ハイポーション、てんぐのあくび	北の洞窟、グーラの地下空洞、リベルテ周辺、海賊のアジト、狩場の洞窟、妖精の道
	ゴブリン	3	5~6	2	−	−	○		○						ハイポーション	はがねの槍、ハイポーション、てんぐのあくび	フィールド全般、北の洞窟、グーラの地下空洞、狩場の洞窟
	ファルコン	3	5~6	3	風	−	○		○						フェニックスのお、さくふうのこて	ポーション、フェニックスのお、てんぐのあくび	フィールド全般
	ミミック	5	25~31	変動	−	−	○						○		ポーション、ミスリル銀	ポーション、ハイポーション、てんぐのあくび	ダンジョン全般(宝箱から出現)
	メタルプリン	2	8~10	40	−	全属性							○		−	ハイポーション、エーテル、あんこくのといき	フィールド全般(ラッキーレアモンスター)
ボスモンスター	ミノタウロス	4	120	20	火	−	○						○		力の指輪	−	北の洞窟(ホルン編BOSS)
	グリプス	8	260	72	火	風	○						○		−	−	魔女の屋敷(ホルン編BOSS)
	サンドデビル	14	600	210	水	土		○					○		大地の剣	−	流砂の城(グーラ編BOSS)
	トロルド	13	400	182	−	−			○						−	ハイポーション、エクスポーション、なんきょくのかぜ	海賊のアジト(リベルテ編BOSS)
	ブレイニーシャーク	14	550	210	火	水						○	○		シャークランス	−	？？？？(リベルテ編BOSS)
	デーモン	15	500	60	光	火・闇		○		○					−	ハイポーション、エーテル	ウルベス(ウルペス編BOSS)
	ウィツィロ	18	490	342	−	−			○	○					−	フェニックスのお、かぜのマント、さくふうのこて	世界樹(エルバ編ボス)

アイテム Item

かばんの空きは常に余裕を

HPやAP、状態異常を回復するものなど、アイテムの種類は豊富だ。ダンジョンに向かう前にしっかり用意したいが、1人につき15個までしか持てないという制約がある以上、持ち込みすぎると、宝箱の中身や、モンスターの落としたアイテムを入手できなくなってしまう可能性もある。そのため、アイテムの扱いを得意とする薬師がいる場合などを除き、装備と魔法以外は基本的に持ち歩かなくてもいいくらいだ。ただし、状態異常にされる相手と戦う場合は、対応する回復アイテムをいくつか用意しておきたい。

Point アイテムも貴重な収入源

ウルペスに到着するまでのギルの入手方法は、ほぼ宝石かアイテムに頼ることにつきる。ハイエーテルのように高値で売れるものもあるので、不要であればどんどん売ってしまおう。



◀とくに序盤は、宝箱の中身や宝石などは貴重な資金源だ。

アイテム名	買値	売値	効果	主な入手方法
ポーション	20	7	HPをすこし回復	【買】ホルン、グーラなど【落&盗】インプ、オークなど
ハイポーション	40	13	HPをとても回復	【買】ウルペス【落&盗】スライム、ラタトクス、ゴブリンなど
エクスポーション	−	133	HPをかなり回復	【盗】リザードマン(強)、マイコニド(強)、カペル(強)など
フェニックスのお	−	33	しぼうをなおす	【落&盗】カペル、バジリスクなど【盗】ラタトクス、キメラなど
ちんせいざい	20	7	こんらんをなおす	【買】リベルテ【落&盗】ラミア、エアレイなど
どくけし	20	7	どくをなおす	【買】グーラ、ウルペス、エルバ【落】クーシーなど
きんのはり	50	17	せきかをなおす	【買】ウルペス
やまびこそう	20	7	ちんもくをなおす	【買】グーラ、リベルテ、ウルベス、エルバ【落】エアレイなど
まひなおし	30	10	まひをなおす	【買】グーラ、ウルペス【落】ワイト【隠】グーラ
めぐすり	20	7	くらやみをなおす	【買】グーラ、ウルペス、エルバ【落】フギン、クーシー
めざまし	20	7	ねむりをなおす	【買】ウルペス、エルバ【落】バタフライ
じゅうじか	−	17	のろいをなおす	【買】ウルペス、【盗】ワイト【隠】ウルペス
ばんのうやく	400	133	どうぶつ、しぼう以外をなおしHPをすこし回復させる	【買】ウルペス
エーテル	−	333	APをすこし回復	【買】ウルペス、【盗】カペル(弱)、クーシーなど
ハイエーテル	−	3333	APを回復	【宝】狩場の洞窟
ボムのかけら	−	100	火属性のダメージを与える	【落&盗】ヘルハウンド【盗】キメラなど【隠】エルバ
なんきょくのかぜ	300	100	水属性のダメージを与える	【買】グーラ【盗】ラミア、スライムなど【宝】海賊のアジト
だいちのドラム	−	100	土属性のダメージを与える	【盗】バジリスク、ケットシーなど【隠】リベルテの港
てんぐのあくび	−	100	風属性のダメージを与える	【盗】インプ、オーク、ブラッディバッド、ゴブリンなど
せかいじゅのえだ	−	100	無属性のダメージを与える	【盗】バタフライ、フギン、ラタトクスなど【隠】ウルペス
ゼウスのいかり	−	100	光属性のダメージを与える。追加効果まひ	【隠】ウルペス
あんこくのといき	−	100	闇属性のダメージを与える	【盗】メタルプリン
たいまつ	10	3	ダンジョン内を明るくてらす	【買】ホルン、グーラ、リベルテなど【隠】ホルン
角ぶえ	−	10	魔物をよびよせる	【宝】海賊のアジト
ドラゴンのつばさ	60	20	いっしゅんで町に帰ることができる	【買】ホルン、グーラなど【宝】魔女の屋敷【隠】ホルンなど
ミスリル銀	−	1000	とてもかたいミスリルのかたまり	【落&盗】ロックゴーレム【落】ミミック【盗】アスピドケロン
音楽家の楽譜	−	−	取ると【音楽家】のクラウン入手。アイテムは消失	【交換】リベルテ(2500Pt)

魔法 Magic

魔法の特徴を覚えよう

魔法は、味方を補助する白魔法と、敵に属性ダメージを与える黒魔法の2種類に大別される。"~ラ"系は基本の魔法よりも威力が高く、"~ガ"系は対象が単体から全体へと変化する。ただ、効果が高いものほど消費APが多いことや、コマンドのセットは6つまでという制約があるため、アビリティとの組み合わせも考えて使う魔法を決めよう。ちなみにブリザド系は名前から「氷」というイメージが強いが、本作では水属性。また、クエイク系は空を飛ぶモンスターには効果がないなど、魔法の系統ごとにさまざまな特性があるようだ。



▶魔法は高価なため、序盤はキャラクターが持っているものや、宝箱から入手できるものを中心に使っていくといい。



◀相反する属性を2種類セットすれば、ある程度柔軟に対応できる。残りのコマンドは戦う相手にあわせて、随時入れ替えていこう。

分類	アイテム名	買値	売値	属性	消費AP	魔法攻撃力	その他の効果/備考	主な入手方法
白魔法	ケアル	500	100	−	2	−	HPをすこし回復/メニュー可	【買】グーラ、リベルテ、エルバなど【宝】魔女の屋敷
	ケアルラ	1500	300	−	3	−	HPを回復/メニュー可	【買】グーラ(夜・動物)、トルテ初期アイテム
	レイズ	1500	300	−	3	−	復活させる/メニュー可	【買】グーラ(夜・動物)、ウルペス(夜)、エルバ
	バーサク	1000	200	−	2	−	攻撃力を1.5倍	【買】グーラ(夜・動物)
	シェル	1000	200	−	2	−	魔法防御力を1.5倍	【買】グーラ(夜・動物)、ウルペス(夜)
	プロテス	1000	200	−	2	−	防御力を1.5倍	【買】グーラ(夜・動物)、ウルペス(夜)
	マジク	1000	200	−	2	−	魔法攻撃力を1.5倍	【買】グーラ(夜・動物)
黒魔法	ファイア	500	50	火	2	5	単体	【買】グーラ、リベルテ、ウルペス(夜)
	ファイラ	1500	150	火	3	12	単体	【買】グーラ(夜・動物)、ウルペス(夜)
	ファイガ	5000	500	火	4	15	全体	【買】ウルペス(夜)
	ウォータ	500	50	水	2	5	単体	【買】リベルテ、ウルペス(夜)【宝】グーラの地下空洞
	ウォタラ	1500	150	水	3	12	単体	【買】ウルペス(夜)
	ウォタガ	5000	500	水	4	15	全体	【買】ウルペス(夜)
	クエイク	500	50	土	2	6	単体	【買】グーラ
	クエイラ	1500	150	土	3	13	単体	【買】グーラ(夜・動物)
	エアロ	500	100	風	2	5	単体	【買】グーラ、キリンジュ初期アイテム
	エアロラ	1500	300	風	3	12	単体	【買】グーラ(夜・動物)
	ブリザド	−	100	水	2	8	単体	トルテ初期アイテム
	ブリザラ	−	300	水	3	15	単体	トルテ初期アイテム



イベントで入手できる特殊なアイテムが！

特定のタイミングでNPCに話しかけることで入手できる、特別なアイテムが存在する。1つはホルン編でホルン王に話しかけたあと、ブランドの母クオレと会話することで入手できる「形見の指輪」。もう1つはリベルテ編で海賊のアジトをクリアしたあとに、リベルテにいる少年アポロに話しかけると手に入る「アポロのきぼり」だ。どちらもタイミングを逃すと二度と手に入らないアイテムなので、忘れずに受け取るようにしたい。

装備品 Equipment

属性を意識して強い装備を身に着けよう

フィールドやダンジョンでは、出現するモンスターの傾向が決まっている。なるべく戦う相手にあわせた属性のものを選びたいが、詩人にはハープ、狩人には弓というように、クラウンと相性のいい装備品でパラメータが上昇するケースもある。その点も考慮しつつ、身に着ける装備品を決めよう。また、通信所の景品を入手するためには、多くのバトルポイント（Pt）が必要になる。通常は1回の戦闘で5Ptずつしか貯まらないので、マルチプレイをうまく活用して稼いでおこう。



◀通信所の景品は、能力値が高かったり、レアな効果を持っていたりと、どれも貴重だ。バトルポイントを貯めて、理想の装備を手に入れよう！

武器

分類	アイテム名	買値	売値	属性	攻撃	魔法攻撃	その他の効果／備考	主な入手方法
剣	キリンジュの剣	–	88	–	4	2	–	キリンジュ初期装備
	はがねの剣	200	40	–	2	–	–	【買】ホルン、グーラ、リベルテ、ウルペス
	嵐の剣	–	100	風	3	–	–	【盗】リザードマン
	アイスブランド	–	120	水	4	–	–	【宝】海賊のアジト
	大地の剣	–	100	土	5	–	–	【落】サンドデビル(BOSS)
	サンダーソード	700	140	光	5	–	追加効果まひ	【買】ウルペス【宝】？？？？
	インフェルノ	–	900	火	14	–	–	【交換】ホルン(5400Pt)
	ブリザード	–	860	水	12	–	–	【交換】ホルン(5160Pt)
	グランフィシュア	–	680	土	16	–	–	【交換】ホルン(4080Pt)
	コキュートス	–	950	風	15	–	–	【交換】ホルン(5700Pt)
	ブラックソード	–	1600	闇	18	–	追加効果そくし	【交換】ホルン(9600Pt)
投擲	ライジングサン	–	60	–	3	2	–	【宝】月光の塔
斧	キコリの斧	255	51	–	3	–	–	【買】ウルペス【宝】北の洞窟
	ハイドロックス	–	176	水	8	–	–	【隠】ウルペス
	大地の斧	–	102	土	6	–	–	【落】ロックゴーレム【宝】流砂の城
	ウッドアックス	–	85	–	5	–	–	【宝】グーラの地下空洞
	雷神の斧	–	142	光	6	–	追加効果まひ	【宝】狩場の洞窟
	ミョルニル	–	550	–	13	–	–	【交換】グーラ(3300Pt)
	アレス	–	855	–	19	–	–	【交換】グーラ(5130Pt)
	ヘラクレス	–	1500	–	50	–	–	【交換】グーラ(9000Pt)
本	だいじてん	285	57	–	3	4	–	【買】ウルペス
	だいぎりん	–	810	–	6	10	–	【交換】リベルテ(4860Pt)
	アヴァロン	–	880	–	13	5	–	【交換】リベルテ(5280Pt)
	アカシック	–	1115	–	8	14	–	【交換】リベルテ(6690Pt)
杖	まじゅつの杖	95	19	–	1	3	–	【買】グーラ、リベルテ【落】カペル
	大海の杖	–	59	水	1	3	–	【盗】カペル(強)【宝】海賊のアジト
	大地の杖	–	19	土	1	4	–	【落】ケットシー【宝】海賊のアジト
	大風の杖	295	59	風	1	4	–	【買】ウルペス
	神木の杖	190	38	–	2	5	–	【買】エルバ、トルテ初期装備
	ミスリルロッド	–	958	–	5	12	–	【交換】エルバ(5745Pt)
	セージスタッフ	–	1125	–	6	14	–	【交換】エルバ(6750Pt)
槍	はがねの槍	330	66	–	3	–	–	【買】グーラ、ウルペス【落】オーク【盗】ゴブリン、オーク
	シャークランス	–	172	水	6	–	–	【落】ブレイニーシャーク(BOSS)
	ロックランス	–	88	土	4	–	–	【宝】海賊のアジト
	嵐の槍	–	106	風	3	–	–	【宝】月光の塔
	ウッドランス	660	132	–	6	–	–	【買】エルバ【宝】世界樹
	マモンの槍	–	605	–	11	–	–	【交換】ウルペス(3630Pt)
	ゲイボルグ	–	715	–	13	–	–	【交換】ウルペス(4290Pt)
	トライデント	–	1200	–	20	–	–	【交換】ウルペス(7200Pt)
弓	ホルンの弓	190	38	–	2	–	–	【買】ホルン、グーラ、リベルテ【宝】魔女の屋敷
	レッドショット	865	173	火	7	–	–	【買】エルバ
	ブルーショット	580	116	水	4	–	–	【買】ウルペス【宝】流砂の城
	大地の弓	–	76	土	4	–	–	【宝】？？？？
	狩人の弓	570	114	–	6	–	–	【買】エルバ
	嵐の弓	485	97	風	3	–	–	【買】グーラ
ハープ	ハープ	–	44	–	2	2	–	【買】リベルテ【落】インプ
	もえるハープ	970	194	火	7	7	–	【買】ウルペス
	世界樹のハープ	–	110	–	5	5	–	【宝】世界樹の根
短剣	ナイフ	220	44	–	2	2	–	【買】リベルテ、ウルペス
	王家の短剣	–	200	–	2	2	ホルン王家につたわる短剣	アイレ初期装備
	ベインナイフ	–	88	水	2	2	追加効果どく	【宝】流砂の城
	フレイムダガー	530	106	火	3	3	追加効果こんらん	【買】リベルテ
	アイスダガー	640	128	水	4	4	追加効果ねむり	【買】ウルペス
	サンドダガー	–	130	土	3	3	追加効果せきか	【隠】グーラ
	風の短刀	–	172	風	6	6	追加効果ちんもく	【落】ラタトクス
	マヒナイフ	530	106	光	3	3	追加効果まひ	【買】エルバ

盾・防具・アクセサリー

分類	アイテム名	買値	売値	属性	防御	魔法防御	その他の効果／備考	主な入手方法
盾	木の盾	130	26	–	1	1	回避・魔法回避+3	【買】ホルン、ウルペス【隠】ホルン城
	炎の盾	350	70	火	1	1	回避・魔法回避+5	【買】ウルペス
	アイスシールド	350	70	水	1	1	回避・魔法回避+5	【買】リベルテ
	ロックシールド	350	70	土	1	1	回避・魔法回避+5	【買】グーラ、ウルペス
	世界樹の盾	280	56	–	2	2	回避・魔法回避+8	【買】エルバ
	ダークシールド	450	90	闇	2	2	回避・魔法回避+5	【買】ウルペス
防具	旅人の服	150	30	–	2	1	力・知性・精神+5%	【買】グーラ、リベルテ、ウルペス
	黒のローブ	350	70	–	3	4	知性・魔法攻撃力+10%	【買】リベルテ、ウルペス
	白のローブ	350	70	–	3	4	精神+20%	【買】リベルテ、ウルペス
	盗賊のベスト	350	70	–	4	2	命中+20%	【買】ウルペス
	詩人の服	350	70	–	4	3	知性・精神+10%	【買】ウルペス
	商人の服	550	110	–	6	5	知性・精神+10%	【買】エルバ
	薬師のローブ	500	100	–	6	4	知性+10% 回避・魔法回避+5%	【買】エルバ
	はがねの鎧	–	30	–	2	1	–	【宝】魔女の屋敷
	ボロボロの服	–	0	–	1	1	–	ユニータ再加入時装備(ウルペス)
	ユニータの服	–	8	–	1	1	–	ユニータ初期装備
	ブランドの服	–	8	–	1	1	–	ブランド初期装備
	ジュスカの服	–	8	–	1	1	–	ジュスカ初期装備
	アイレの服	–	8	–	1	1	–	アイレ初期装備
	キリンジュの服	–	28	–	3	4	–	キリンジュ初期装備
	トルテの服	–	28	–	4	3	–	トルテ初期装備
	剣士の服	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】ホルン(1000Pt)
	魔剣の鎧	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】ホルン(1000Pt)
	セレモニアローブ	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】ホルン(1000Pt)
	魔人のローブ	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】グーラ(1000Pt)
	導師のローブ	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】グーラ(1000Pt)
	レッドベルト	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】グーラ(1000Pt)
	上忍の衣	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】グーラ(1000Pt)
	ブラッドキャッツ	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】リベルテ(1000Pt)
	天使のトーガ	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】リベルテ(1000Pt)
	マクシミリアン	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】リベルテ(1000Pt)
	ダンサーフォーム	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】リベルテ(1000Pt)
	ブルージャケット	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】リベルテ(1000Pt)
	職人の服	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】ウルペス(1000Pt)
	シルバースーツ	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】ウルペス(1000Pt)
	レッドジャケット	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】ウルペス(1000Pt)
	トリリオンスーツ	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】ウルペス(1000Pt)
	バーミリオン	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】エルバ(1000Pt)
	ハンターの服	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】エルバ(1000Pt)
	陰陽衣	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】エルバ(1000Pt)
	くろがね鎧	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】エルバ(1000Pt)
	全知のコート	–	42	–	2	2	力・知性・精神+5%	【交換】エルバ(1000Pt)
アクセサリー	力の指輪	500	100	–	–	–	力+10%	【買】グーラ、ウルペス【落】ミノタウロス(BOSS)
	知性の指輪	500	100	–	–	–	知性+10%	【買】ウルペス
	精神の指輪	500	100	–	–	–	精神+10%	【買】ウルペス【宝】妖精の道
	巨人の腕輪	500	100	–	–	–	攻撃+10%	【買】ウルペス
	かめのこうら	500	100	–	–	–	防御+10%	【買】ウルペス【落&盗】アスピドケロン
	妖精のマント	–	100	–	–	–	回避率2倍	【宝】世界樹
	星のイヤリング	500	100	–	–	–	魔法攻撃+10%	【買】ウルペス
	ブラックケープ	500	100	–	–	–	魔法防御+10%	【買】ウルペス
	かぜのマント	–	400	風	–	–	–	【盗】ウィツィロ(BOSS)【宝】世界樹
	流水のマント	–	100	水	–	–	–	【宝】？？？？
	だいちのこて	–	100	土	–	–	–	【落】ビッグワーム
	さくふうのこて	–	100	風	–	–	–	【落】ファルコン
	みなわのこて	–	100	水	–	–	–	【宝】妖精の道
	グロウエッグ	–	2000	–	–	–	経験値2倍	【交換】ホルン、グーラ、エルバ(3000Pt)
	ラッキーエッグ	–	2000	–	–	–	アイテムドロップ率2倍	【交換】グーラ、ウルペス(3000Pt)
	デスリング	–	2000	–	–	–	たたかうに追加効果しぼう+10%	【落】ワイト
	ポイズンリング	–	400	–	–	–	たたかうに追加効果どく+10%	【落】バジリスク
	コンフュリング	–	400	–	–	–	たたかうに追加効果こんらん+10%	【落】サッキュバス
	フラッシュリング	–	400	–	–	–	たたかうに追加効果くらやみ+10%	【落】バタフライ
	ブラッディリング	–	2000	–	–	–	たたかうに追加効果HP吸収10%	【落】ブラッディバッド
	パラライズリング	–	400	–	–	–	たたかうに追加効果まひ+10%	【落】マンドラゴラ
	スリプルリング	–	400	–	–	–	たたかうに追加効果ねむり+10%	【落】ラミア【盗】ラミア、エアレイ
	ポイズンマント	250	50	–	–	–	どくを防ぐ	【買】グーラ、ウルペス
	コンフュマント	250	50	–	–	–	こんらんを防ぐ	【買】リベルテ、ウルペス
	サイレスマント	250	50	–	–	–	ちんもくを防ぐ	【買】エルバ
	パラライズマント	250	50	–	–	–	まひを防ぐ	【買】ウルペス
	スリプルマント	250	50	–	–	–	ねむりを防ぐ	【買】エルバ
	勇者の意地	–	2000	–	–	–	バトル中、死んでも1回だけHP1でたえる	【交換】ホルン、グーラ(8000Pt)
	いっぴきおおかみ	–	2000	–	–	–	同時攻撃をしなくなる	【落】ヘルハウンド
	ジュエリーマニア	–	2000	–	–	–	死んでも宝石がへらなくなる	【交換】ウルペス(4000Pt)
	マナスクリーン	–	2000	–	–	–	魔法ダメージ0&受ける物理ダメージ4倍	【交換】エルバ(8000Pt)
	アポロのきぼり	–	1	–	5%	5%	アポロがつくった旅のお守り	海賊のアジトクリア後、リベルテでアポロからもらう
	形見の指輪	–	1	–	–	–	最大HP+10／父親が残した指輪	ホルン王と会話後、ホルンでクオレからもらう
	トリリオンリング	–	–	–	1	–	トリリオンからもらった指輪	トリリオンの依頼で使用
	ボロボロのくつ	–	2000	–	–	–	必ず一番最後に行動する	【交換】リベルテ、エルバ(6000Pt)
	エルメスのくつ	–	2000	–	–	–	必ず一番最初に行動する	【交換】ウルペス(6000Pt)
	にじのくつ	5000	1000	–	–	–	にじを歩ける！という言い伝えがある靴	【買】リベルテ

※表の見方…【買】買える場所、【落】落とすモンスター、【盗】盗めるモンスター、【宝】宝箱のある場所、【隠】隠しアイテムのある場所、【交換】交換できる場所

光の4戦士 マルチプレイレポート
バトルポイントをいっぱい稼ごう!

『光の4戦士』は、最大4人プレイに対応していて、ワイヤレス通信を利用すれば、物語を一緒に進めることができます。具体的にどのようにプレイしていくのか、バトルポイントの入手システムがどのようになっているのかなどが気になったので、さっそく攻略班で集まってプレイしてみました～。まず全員が通信所に着いたら、1人が「募集」をし、残りの人たちは「参加」を選択します。ちなみに、マルチプレイに参加できる人数は、「募集」側の現在のパーティメンバー人数によります。序盤では2～3人パーティで進めていくことになるので、4人で仲良くプレイするにはエルバ編よりもっと先に物語を進める必要がありますね。「参加」した人は「募集」側のパーティメンバーのなかから、操作するキャラクターを決めれば準備完了！ ここで覚えておきたいことは、選択したキャラクターはこの時点で自分の世界のキャラクターと入れ替わっているということ。レベルや所持アイテム、セットされているアビリティも見慣れたものに変わっているはずです。このシステムを利用すれば、キリンジュやトルテなどの一時期にしか仲間にならないキャラに大事な装備を渡したまま別れてしまったとしても、あとで取り戻すことが可能みたいです。あと「募集」側の物語が自分より先に進んでいる場合、街で売られている性能の高い装備を先物買いできると、自分の物語を進めるときにラクになるといったメリットもあります。ちなみにバトルポイントは基本的に戦闘をすることで貯まっていきますが、マルチプレイでは一緒にプレイしている時間に対してもポイントが加算されるため、断然マルチプレイをしたほうが貯まりやすいです。さらにプレイ人数に比例して、溜まるポイントの割合はよくなるので、4人でマルチプレイを行うのが一番効率よくバトルポイントを稼げます。バトルポイントで交換できるアイテムは魅力的なものばかりなので、ぜひ多くの人たちと一緒に遊んで、マルチプレイを楽しんでみるといいのではないかと思います！（YU）



◀通信所で天使のトーガを入手して、詩人のアイレに装備させたら自由の女神みたいに!? 交換アイテムは、見た目がユニークみたいですね。

ただいま絶賛プレイ中!! 苦労の末、やっとラスボスを倒せたので、これから全クラウン入手＆成長の両コンプを目指してプレイしようかなと思っています。それと同時に、あまり使っていなかったクラウンの性能も確かめていきたいところ。ただ、このクラウンを成長させるためには“宝石”が欠かせないわけなんですけど、結構な数が必要なんです（泣）。また、商人で地面を掘る作業をしなければ……。宝石がいくらあっても足りない本作では、パーティに商人がいることが基本です！ **（スレイバー／プレイ時間:43時間）**

村、街、ジエン・モーランの攻略3本立て!!

今回の『MH3(トライ)』の攻略は、村のストーリー攻略、街での協力プレイの立ち回り、ジエン・モーランの狩猟をお届け。知識と攻略情報を頭に入れて狩猟生活に役立てよう。

モンスターハンター3(トライ)

発売中(8月1日発売)	通常版:¥7,340(税込)/限定版:¥8,490(税込)※	
Wii ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数:1～4人	

村攻略 ▶フローチャートや村の重要な要素を覚えてクリアを目指せ!

ここからは、村のストーリーをエンディングまで進めるためにフローチャートを軸に攻略していく。村人の納品依頼で入手しにくいアイテムをはじめ、希少特産品の入手方法や勲章の取得の仕方、さらに狩猟の手助けをしてくれるチャチャの活用法も解説。フローチャートを参考にして進めれば、重要なポイントを見逃さずにクリアできるはずだ。

■村のエンディングまでのフローチャート

オープニング

1 村長と話す
- 雑貨屋、武器屋が利用可能になる

2 モガの森のベースキャンプで村長の息子と会話。生肉を1個渡したあと、村で村長の息子と会話
- 村人の納品依頼「キャンプを修理！（資源30pt）」が発生
- 加工屋、村の資源庫（狩りの報告、資源情報、村人の納品依頼）が利用可能になる
- 雑貨屋の商品が追加

3 村人の納品依頼「キャンプを修理！」を達成し、加工屋の竜職人と会話
- 村人の納品依頼「武具加工のお勉強（鉄鉱石×1）」が発生

4 村人の納品依頼「武具加工のお勉強」を達成
- 村の資源庫のアイテムの資源化が利用可能になる
- 農場の畑Lv1、キノコ箱Lv1が利用可能になる

5 モガの森でマンボウ型の魚類を討伐
- クエストカウンターが利用可能になる
- 村★1のクエストが開放
  - 01 孤島のキノコ集め
- 雑貨屋と武器屋の商品が追加

6 クエスト01をクリア
- 村★1のクエストが開放
  - 02 ケルビの角を納品せよ
  - 03 目指せ釣り名人！
  - 04 ジャギィの群れを狩れ
  - 05 美味なるキモを求めて
  - 06 孤島の海中探索

7 クエスト04、05をクリア
- 緊急クエストが開放
  - 07 水生獣ルドロスを狩れ！
- 村人の納品依頼「キノコ箱の増設（資源80pt）」が発生
- 漁港が利用可能になる。団長の狩猟船が追加

8 クエスト07をクリア
- 村★2のクエストが開放
  - 08 オルタロスの性質を学べ
  - 09 竜骨結晶を採掘せよ！
  - 10 砂原のキモ納品依頼！
  - 11 牙むく群れの長を狩れ！
- 村人の納品依頼「虫箱新入荷！（資源150pt、モンスターの体液×1）」が発生
- 食事場、交易船が利用可能になる
- 雑貨屋の商品が追加

9 クエスト11をクリア
- 村★2のクエストが開放
  - 12 ドスジャギィを捕まえろ！
- 村人の納品依頼「畑をパワーUP！（資源300pt、モンスターのフン×2、特大サイズのフン×1）」が発生
- モガの森にドスジャギィが出現するようになる

10 クエスト12をクリア
- 緊急クエストが開放
  - 13 奇面族を救出せよ！

11 クエスト13をクリア
- 村★3のクエストが開放
  - 14 リノプロスの暴走！
  - 15 草食竜の卵を探せ！
  - 16 水没林の虫退治！
  - 17 水没林の水生獣を狩れ！
  - 18 彩鳥・クルペッコの狩猟！
- 村人の納品依頼「待望のハチミツ箱（資源300pt、サボテンの花×2、大地の結晶×2）」が発生
- 雑貨屋の商品が追加
- 交易船が到着すると、スラッシュアックスが生産可能になる
- 交易船の航海計画に狩猟民族の国が追加され、取引できる交易品も追加
- チャチャをクエストに同行させることが可能になる
- クエストを15種類以上クリアしていると、農場に2匹目のアイルーが登場

12 クエスト18をクリア
- 村★3のクエストが開放
  - 19 トリックスターを捕まえろ
  - 20 ロアルドロスを狩猟せよ！
- 村人の納品依頼「ふさふさのお面（資源400pt、彩鳥の羽根×2、暖かい毛皮×2、なめらかな皮×2）」が発生
- モガの森にクルペッコが出現するようになる

13 クエスト20をクリア
- 村★3のクエストが開放
  - 21 土砂竜・ボルボロス！
  - 22 ロアルドロス捕獲作戦！
- 村人の納品依頼「虫箱を強化せよ！（資源400pt、強烈なフェロモン×4、のりこねバッタ×3）」が発生
- 漁港に赤槍の狩猟船が追加
- 交易船で取引できる交易品が追加
- モガの森にロアルドロスが出現するようになる

14 クエスト21をクリア
- 緊急クエストが開放
  - 23 灯魚竜・チャナガブル！
- 村人の納品依頼「肉焼き器のお面（資源400pt、連続肉焼きセット×1、火打石×1、火薬草×3）」が発生

15 クエスト23をクリア
- 村★4のクエストが開放
  - 24 青き集団、バギィ討伐！
  - 25 群れを統べるドスバギィ！
  - 26 極寒の地の採掘依頼
  - 27 土砂竜と群れ長の狩猟！
  - 28 砂原の採取ツアー
  - 29 水没林の採取ツアー
- 村人の納品依頼「最強のキノコ箱！（資源500pt、モンスターの体液×1、キノコの倍々菌×3、大きなヒレ×1）」、「もっとハチミツを（資源400pt、狂走エキス×1、サボテンの花×2、ドスはたらきバチ×2）」が発生
- 雑貨屋、武器屋の商品が追加
- 食事場の食材のレベルが2になる
- 交易船が到着すると、太刀が生産可能になる
- 交易船の航海計画に竜人族の故郷が追加され、取引できる交易品も追加
- クエストを25種類以上クリアしていると、農場に3匹目のアイルーが登場

16 クエスト24、25、26、27のうち2種類をクリア
- 緊急クエストが開放
  - 30 海竜ラギアクルスに挑め！
- 村人の納品依頼「畑を広げよう！（資源500pt、肥沃なドロ×2、特大サイズのフン×2、増強剤×2）」が発生
- 村人の納品依頼「畑を広げよう！」を達成し、農場長と会話するとマカ壺のお面を入手

17 クエスト30をクリア
- 村★4のクエストが開放
  - 31 女王・リオレイアの狩猟
  - 32 暗闇にうごめく猛毒！
- 漁港に黒槍の狩猟船が追加
- 交易船で取引できる交易品が追加

18 クエスト31をクリア
- 村★4のクエストと緊急クエストが開放
  - 33 陸の女王、捕獲作戦！
  - 34 飛竜の卵の納品
  - 35 ラギアクルスを仕留めろ！
- 村人の納品依頼「ランプのお面（資源500pt、火炎袋×1、提灯球×1、マカライト鉱石×4）」が発生
- モガの森にリオレイアが出現するようになる

19 クエスト35をクリア
- 村★5のクエストが開放
  - 36 火山の炎獣ウロコトル！
  - 37 最も危険な運び依頼
  - 38 大海の王、捕獲大作戦！
  - 39 凍土の採取ツアー
- 村人の納品依頼「虫たちよ集まれ！（資源500pt、薬用ムシドンドン×4、キラビートル×3）」が発生
- 雑貨屋、武器屋に商品が追加
- 食事場の食材のレベルが3になる
- チャチャが行方不明になり、クエストに同行させられなくなる
- アイテムBOXの「身だしなみを整える」の項目に「シンボルカラー」が追加

20 クエスト36、37、38のうち2種類をクリア
- 村人の納品依頼「古代のお面（資源500pt、海竜の鱗×2、古代鮫の皮×1、シーブライト鉱石×4）」が発生
- 交易船で取引できる交易品が追加
- チャチャが見つかる
- モガの森にラギアクルスが出現するようになる

21 村人の納品依頼「古代のお面」を達成
- 村★5のクエストが開放
  - 40 空の王者リオレウス！
  - 41 氷牙竜・ベリオロス！
  - 42 砂原の角竜を狩れ！
- 農場の？？？を調べると古代のお面を入手

22 クエスト40、41をクリア
- 村人の納品依頼「一世一代の勝負（資源1500pt、ブヨブヨした皮×2、火竜の翼爪×2、マカライト鉱石×8）」が発生
- モガの森にリオレウスが出現するようになる

23 村人の納品依頼「一世一代の勝負」を達成
- 村★5のクエストが開放
  - 43 空の王者を狩猟せよ！
  - 44 脅威！火山の鉄槌！
  - 45 ウラガンキンを捕獲せよ！

24 クエスト44をクリア
- 村★5のクエストと緊急クエストが開放
  - 46 火の海に棲む竜！
  - 47 モガの村を救え！
- 村人の納品依頼「ハチミツ大量生産（資源500pt、アルビノエキス×1、サボテンの花×4、ドスはたらきバチ×2）」が発生

25 クエスト47をクリア

エンディング

フローチャートの補足について

フローチャートの「村人の納品依頼」のカッコ内は、要求されるアイテムを表している。また、上のフローチャートでは省略しているが、フローチャート1では村長から1500zがもらえるなど、会話することでアイテムやゼニーを入手できるイベントがいくつか存在する。序盤では貴重なアイテムや役立つアイテムを入手できるので、ストーリーを進めるたびに、村全体を歩き回って村人と会話しよう。村人の頭上に黄色いフキダシが出るので、これを目安にするとわかりやすい。

村人の納品依頼　村人の納品依頼を効率よく達成するために必要なアイテムを集めておこう

村人の納品依頼で要求されるアイテムのうち、入手しにくいものをピックアップ。入手方法も掲載しているので、これを参考にして集めよう。なお、特大サイズのフンの入手方法の「巨大なアプトノス」は、フィールド情報が「草食が繁殖中」だと出現しやすい。

■入手しにくいアイテムの入手方法

アイテム名	主な入手方法
大きなヒレ	孤島でカツオ型、マンボウ型の魚類から剥ぎ取る
強烈なフェロモン	モガの森でブナハブラを討伐した際の報酬
キラービートル	水没林のエリア2、4で虫捕り
古代鮫の皮	モガの森や孤島で鮫型の魚類から剥ぎ取る
サボテンの花	砂原のエリア3、7で採取
特大サイズのフン	モガの森で巨大なアプトノスを討伐した際の報酬
なめらかな皮	モガの森でクラゲ型の魚類から剥ぎ取る
のりこねバッタ	砂原のエリア2、4で虫捕り
モンスターの体液	クエスト「オルタロスの性質を学べ」の報酬で入手

希少特産品　希少特産品の入手方法を確認して積極的に希少交易品と交換しよう

希少特産品は全部で9種類あり、入手方法は右の表のとおり。どの希少度のアイテムが必要なのかを確認してから希少特産品を集めよう。なお、希少特産品は捕獲すると確率が上がり、巨大なブナハブラはフィールド情報が「飛甲虫が大発生」だと出現しやすい。

■希少特産品の入手方法

希少度	アイテム名	主な入手方法
★1	巨大な頭骨	モガの森でドスジャギィなどを狩猟した際の報酬
★1	クイーンニードル	モガの森で巨大なブナハブラを討伐した際の報酬
★1	リュウグウガニ	漁港で「伝説の潮境」への漁を依頼する
★1	オオツチノコ	LvMAXの施設でツチノコトラップを肥料にして栽培
★2	ド派手な尾羽根	モガの森でクルペッコを狩猟した際の報酬
★2	太古のオイル	モガの森でロアルドロスなどを狩猟した際の報酬
★3	女王の霊薬	モガの森でリオレイアを狩猟した際の報酬
★4	海王の大竜鱗	モガの森でラギアクルスを狩猟した際の報酬
★4	真紅の大竜鱗	モガの森でリオレウスを狩猟した際の報酬

勲章　村で獲得できる勲章は10種類以上存在　モガの村を遊び尽くしてすべて入手しよう

勲章は『MH3(トライ)』をどれだけ遊び尽くしたかを確認する要素の1つ。まだ手に入れていない勲章があれば、獲得を目指してプレイを続けるのもいいだろう。なお、「賢者の巻物」の獲得条件は、調合を成功させた種類である点に注意。調合リストを埋めても勲章を獲得できないときは、最初から表示されている10種類の調合を見逃していないか確認してみよう。



◀1～2段目は村で獲得可能な勲章で、3～4段目は街で獲得できる勲章だ。何か1つでも獲得すれば、以降は表示されたままになる。

■勲章の獲得条件

勲章名	獲得条件
村長のじんべい	村★1、★2、★3のクエストをすべてクリア
村長のキセル	村★4、★5、★EXのクエストをすべてクリア
チャンピオンバッジ	「闘技場・大連続討伐」を除く、すべての闘技場のクエストをクリア
蒼海の首飾り	「ラギアクルスを仕留めろ!」をクリア
深海の大勾玉	「最終決戦・ナバルデウス!」をクリア
賢者の巻物	全種類の調合を成功させる
一流ファーム認定書	村の農場の施設をすべてLvMAXまで上げる
交易朱印状	7種類の希少特産品を入手
義兄弟の契り	すべての狩猟船を★3まで強化
古びた子供用お面	チャチャのすべてのお面と踊りを入手
子分表彰状	チャチャをLv30にする
ビッグクラウン	ナバルデウスを除く、村に出現する大型モンスターのビックサイズを狩猟

CHECK! エンディング後はさらにいろいろなものが追加される

エンディング後は、2頭の大型モンスターが出現するクエストのほか、希少交易品やチャチャのお面が新たに追加される。また、交易船の船長に話しかけると、水属性が付加された太刀「南蛮刀」がもらえる。

■エンディング後に開放されるクエスト

クエスト名	出現モンスター	目的地
空と陸の王を仕留めろ!	リオレウス、リオレイア	孤島
4本の角!	ディアブロス(2頭)	砂原
荒れ狂う水中!	チャナガブル、ロアルドロス	水没林
凍土に舞う白き風!	ベリオロス(2頭)	凍土
空と海の制覇	ラギアクルス、リオレウス	孤島
火山炎上!	アグナコトル、ウラガンキン	火山
最終決戦・ナバルデウス!	ナバルデウス	海底遺跡

チャチャ　それぞれのお面の特徴を覚えて用途に合わせて付け替えよう

チャチャのお面は全部で7種類あり、スキルの最大セット数やステータスへの影響などが異なる。それぞれのお面の特徴とデータをまとめたので、チャチャをクエストに同行させる際は、これを参考にお面を選択しよう。



▶特定のチャチャのお面は、メニューを開いて⊕ボタンを押すと、特殊能力を使用することができる。



◀オススメの踊りは、回復大の効果を持つ「イケイケのおどり」と「マカマカのおどり」の組み合わせ。

ランプのお面



特殊能力でお面に炎が灯り、周囲を一定時間照らす。暗闇の洞窟で狩猟する機会が多い凍土で便利。

■ランプのお面のデータ

お面の入手方法	納品依頼「ランプのお面」を達成		
ステータスへの影響	攻撃力アップ		
熟練度の上がりやすさ	早い	採取や剥ぎ取りの頻度	低い
スキルの最大セット数	3個	怒り時の攻撃	連続たいまつ投げ
オススメのスキル	怒りの印、会心攻撃の印、攻撃力強化の印		

肉焼き器のお面



生肉を渡すと肉を焼き、熟練度が高ければこんがり肉ができやすい。肉焼き器としても使用できる。

■肉焼き器のお面のデータ

お面の入手方法	納品依頼「肉焼き器のお面」を達成		
ステータスへの影響	回復速度アップ、攻撃力ダウン		
熟練度の上がりやすさ	早い	採取や剥ぎ取りの頻度	普通
スキルの最大セット数	3個	怒り時の攻撃	炎撒き散らし
オススメのスキル	採取封じの印、耳栓の印、風圧水流無効の印		

古代のお面



水中でチャチャの泳ぐスピードが速くなる。ハンターに近寄って酸素を吐き出す特殊能力を持っている。

■古代のお面のデータ

お面の入手方法	納品依頼「古代のお面」達成後、農場の???を調べる		
ステータスへの影響	体力アップ、防御力アップ		
熟練度の上がりやすさ	早い	採取や剥ぎ取りの頻度	普通
スキルの最大セット数	3個	怒り時の攻撃	連続ナイフ投げ
オススメのスキル	移動速度強化の印、防御力強化の印		

ふさふさのお面



特殊能力で千里眼と同じ効果を得られるため、大型モンスターを素早く発見したいときに役立つ。

■ふさふさのお面のデータ

お面の入手方法	納品依頼「ふさふさのお面」を達成		
ステータスへの影響	攻撃力アップ、防御力ダウン		
熟練度の上がりやすさ	普通	採取や剥ぎ取りの頻度	高い
スキルの最大セット数	1個	怒り時の攻撃	こやし玉投げ
オススメのスキル	移動速度強化の印、高速回復の印		

ドングリのお面



初期から所持しているお面で、モンスターの狩猟やアイテム収集など、バランスのいい行動をとる。

■ドングリのお面のデータ

お面の入手方法	初期から所持		
ステータスへの影響	攻撃力アップ、防御力アップ		
熟練度の上がりやすさ	遅い	採取や剥ぎ取りの頻度	高い
スキルの最大セット数	3個	怒り時の攻撃	逆ギレ攻撃
オススメのスキル	移動速度強化の印、高速回復の印、採取強化の印		

マカ壺のお面



アイテムを渡すと、一定時間後にマカ壺でアイテムを変化させる。完成するアイテムは煙の色で変わる。

■マカ壺のお面のデータ

お面の入手方法	畑をLvMAXにしてから、農場長に話しかける		
ステータスへの影響	回復速度アップ		
熟練度の上がりやすさ	普通	採取や剥ぎ取りの頻度	普通
スキルの最大セット数	3個	怒り時の攻撃	毒撒き散らし
オススメのスキル	ガード強化の印、高速回復の印、防御力強化の印		

アイルーフェイク



爆弾で大型モンスターを狙いやすく、与えるダメージに期待が持てる。なお、採取はほとんど行わなくなる。

■アイルーフェイクのデータ

お面の入手方法	希少交易で入手		
ステータスへの影響	体力アップ、回復速度ダウン		
熟練度の上がりやすさ	遅い	採取や剥ぎ取りの頻度	低い
スキルの最大セット数	2個	怒り時の攻撃	大タル爆弾投げ
オススメのスキル	怒りの印、高速回復の印、爆弾強化の印		

チャチャを効率よく育てる方法　チャチャは一定数のモンスターを狩るとLv(最大Lv30)が上がり、フィールドでの滞在時間で勇気度(最大20)とお面の熟練度(最大5)が上がる。Lvや勇気度が上がると、チャチャのステータスも上昇。お面の熟練度が上がると、ステータスへの影響がプラスのものは大きくなり、マイナスのものは小さくなるほか、スキルの最大セット数が増える。フィールドで肉系のアイテムを食べさせてもLvや勇気度、お面の熟練度が上がるので、早く上げたい場合は、こんがり肉などを与えよう。

街攻略 ▶街ならではの仕組みと協力プレイ時の各武器の立ち回りを伝授!

街では、他のハンターと一緒に大型モンスターを狩猟できるなど、村での1人プレイとはまったく違った楽しさを味わえる。ここでは、街でプレイする際の基礎知識をはじめ、協力プレイ時の各武器の立ち回りといった基本テクニックを解説する。

■村との違い

- 他のハンターと協力プレイを楽しめる
- HOMEボタンでメニューが開けない
- 街だけに存在する施設を利用できる
- 受注できるクエストはランダム
- クエスト受注中は食事が行えない
- イベントクエストや闘技大会に挑める
- ハンターランクが存在する

フェスタ　定期的に開催されるフェスタ中は品揃えが変化 半額のときに必要なアイテムを購入しよう

フェスタが開催される施設は、道具屋、素材屋、アイテム交換所、ギルドショップの4つ。フェスタ中は購入できるアイテムの価格が半額になったり、いずれかの施設の品揃えが変化したりするので覚えておこう。フェスタの開催状況は、街門のロックラック案内所で確認可能だ。



◀ジエン・モーラン襲来中は、全店の品揃えが変化して半額になる。

クエスト　イベントクエストや闘技大会をクリアして ここでしか手に入らない武器や防具を作ろう

街では、イベントクエストと闘技大会という特殊なクエストが開催されている(4：00〜12：00は受注不可)。この2つは、一定期間でクエストが入れ替わる点と、通常のクエストでは手に入らない素材を入手できるのが大きな特徴だ。電撃とのコラボの「電撃の蒼き双渦!」のイベントクエストであれば、ライトニングワークスを作れる素材が手に入る。

なお、これらのクエストは受注できる期間が限られているが、開催期間を逃しても再度開催されるので、公式サイトなどで最新の開催スケジュールを確認しよう。ちなみにジエン・モーランが襲来したときに受注できるイベントクエストに限り、24時間いつでも受注可能。襲来する前日から空が曇り始めるので、その予兆を見逃さないようにしたい。



◀イベントクエストを行うときは、参加条件のHRに注意しよう。

■「電撃の蒼き双渦!」の詳細

- 開催スケジュール(予定)：11月19日(木)〜25日(水)、12月17日(木)〜23日(水)、1月1日(金)〜4日(月)
- 参加条件：HR40以上
- 出現モンスター：ラギアクルス(2頭)
- 目的地：水中闘技場

ハンターランク　クエストをクリアしてハンターランクを上げて 新たなモンスターが出現する上位クラスに挑もう

街ではクエストをクリアするとハンターランクポイント(HRP)を獲得でき、これが一定の値に達するとハンターランク(HR)が1つ上がる仕組みになっている。HRによるクエストへの影響は下のとおり。食事スキル「ネコの換算術」を発動させてHRPが多いクエストを連続でクリアしていけば、HRを上げやすい。

■ハンターランクによる影響

下位	HR1	■Lv★1のクエストの受注、参加ができる
下位	HR5	■Lv★2「ボルボロスの狩猟」(緊急クエスト)が参加可能になる
下位	HR8	■Lv★1のキークエストをすべてクリアすると、Lv★2の緊急クエストが受注できる
下位	HR9	■Lv★2のクエストの受注、参加が可能になる
下位	HR14	■Lv★3「大海の王、ラギアクルス!」(緊急クエスト①)が参加可能になる
下位	HR17	■Lv★2のキークエストをすべてクリアすると、Lv★3の緊急クエスト①が受注できる
下位	HR18	■Lv★3のクエストの受注、参加が可能になる
下位	HR27	■Lv★3「峯山龍ジエン・モーラン」(緊急クエスト②)が参加可能になる
下位	HR30	■Lv★3のキークエストをすべてクリアすると、Lv★3の緊急クエスト②が受注できる
上位	HR31	■Lv★4のクエストの受注、参加が可能になる
上位	HR35	■Lv★5「天と地の領域!」(緊急クエスト)が参加可能になる
上位	HR39	■Lv★4のキークエストをすべてクリアすると、Lv★5の緊急クエストが受注できる
上位	HR40	■Lv★5のクエストの受注、参加が可能になる

上位クラスのクエストをクリアして新しい素材を手に入れよう

上位クラスになると、下位クラスとは異なる素材がモンスターから入手できるようになる。これによりこれまで強化できなかった武器をさらに強化したり、新たな防具を生産できたりする。

■上位クラスの主な特徴

- モンスターが全体的に強くなる
- 下位クラスにはない素材が手に入る
- クエストの開始位置がランダム
- 一部の支給品が遅れて届く
- イビルジョーが出現する



▲上位クラスに上がった直後に狩れる大型モンスターは、ドスジャギィ、クルペッコ、ロアルドロス、ボルボロス、リオレイア、チャナガブルといったところ。HRをさらに上げて先を目指そう。

CHECK! 大量に消費するアイテムをあらかじめ集めておこう

街に入って他のハンターとクエストを行っていると、落とし穴や生命の粉塵といった消費するアイテムを使うことが多くなり、それらの調合素材となるアイテムを集める必要が出てくる。そこで、他のハンターがいる街に入る前に、できれば消費するアイテムをアイテムBOXに大量にストックしておきたい。特にハンターの体力を回復する回復薬グレートと秘薬、スタミナを回復するこんがり肉はストックを切らさないようにすること。右の表で比較的消費しやすいアイテムと、オススメの入手方法をまとめているので、これを参考に集めておこう。ポイントは、村の農場、街のアイテム交換所、フェスタの期間中の3つをうまく活用することだ。



▲アイテム交換所は非常に便利。使う予定のないアイテムは、どんどん別のアイテムと交換しよう。

■集めておきたいアイテムとオススメの入手方法

アイテム	主な使用用途	オススメの入手方法
大タル爆弾G	モンスターの狩猟で使用	モガの森で特産品を集め、村の通常交易で取引
カクサンデメキン	大タル爆弾Gの調合素材	採掘でマカライト鉱石を集め、街のアイテム交換所がフェスタのときにマカライト鉱石2個とカクサンデメキン2個を交換
クモの巣	ネットの調合素材	オルタロスを毒で討伐して剥ぎ取りでモンスターの体液を集め、街のアイテム交換所でモンスターの体液1個とクモの巣5個を交換
光蟲	閃光玉の調合素材	村の農場で増やしながら孤島で虫捕り
こんがり肉	ハンターのスタミナを回復	採掘で鉄鉱石を集め、街のアイテム交換所がフェスタのときに鉄鉱石4個とこんがり肉5個を交換
		街の道具屋がフェスタのときに生肉を購入し、連続肉焼き器で焼く
素材玉	こやし玉、閃光玉、捕獲用麻酔玉の調合素材	街の道具屋がフェスタのときに購入
		採掘で鉄鉱石を集め、スキル「最大数生産」を発動させて鉄鉱石とネンチャク草を調合
鳴き袋	音爆弾の調合素材	クルペッコを狩猟してクエスト報酬で入手
		ロアルドロスを狩猟して水獣の鱗を集め、街のアイテム交換所がフェスタのときに水獣の鱗1個と鳴き袋3個を交換
にが虫	増強剤の調合素材	街のアイテム交換所でジャギィの皮3個とにが虫10個を交換
		村の農場で増やしながら孤島で虫捕り
ハチミツ	栄養剤グレート、回復薬グレート、増強剤の調合素材	村の農場で増やしながら孤島で採取
		ルドロスを狩猟して水生獣の皮を集め、街のアイテム交換所で水生獣の皮2個ととがった牙5個を交換。さらにアイテム交換所でとがった牙1個とハチミツ5個を交換
不死虫	栄養剤、生命の粉の調合素材	村の農場で増やしながら孤島で虫捕り
マンドラゴラ	秘薬の調合素材	街のアイテム交換所がフェスタのときにブヨブヨした皮2個とマンドラゴラ5個を交換
		街の素材屋がフェスタのときに購入
		村の農場で増やす
眠魚	LV2 睡眠弾の調合素材	採掘で鉄鉱石を集め、街のアイテム交換所で鉄鉱石3個と眠魚8個を交換
		街の素材屋がフェスタのときに購入
モンスターのフン	こやし玉の調合素材	モガの森でアプトノスを狩猟しながらエリア8で採取。村に戻り、村長の息子に報告
雷光虫	シビレ罠の調合素材	街の素材屋がフェスタのときに購入
龍殺しの実	滅龍弾の調合素材	村の農場で増やしながら火山で採取
竜の爪	生命の粉塵、LV2 拡散弾の調合素材	街の素材屋がフェスタのときに購入

チャット機能をフルに活用する　クエスト中は他のハンターが街に入ってきたことを察知できず、長く待たせてしまうこともある。また、全員がクエスト中の街に入ったときは、いつ終わるかわからないまま待つこともしばしば。そんなときは、「1対1チャット」を積極的に使ってみよう。街にいるハンターや同じ街で別のクエストに参加しているハンターでもクエスト中のハンターとチャットができる。ちなみにオプションの設定を変更すれば、クエスト中でも街の通常のチャットを受信できるようになる。

協力プレイ　協力プレイにおける各武器の立ち回りを把握して効率よく大型モンスターを狩猟しよう

協力プレイで注意したいのは、繰り出した攻撃が仲間に当たってしまうこと。攻撃を当ててしまうと尻もちをついたり、吹き飛んだりするので、その間は仲間がモンスターを攻撃できなくなり、結果的に狩猟効率が落ちてしまう。そこで、なるべく仲間を吹き飛ばす攻撃は使用を控え、仲間の攻撃の影響を受けにくいスーパーアーマーの状態を保ちながら攻撃しよう。特に意識したいのは、攻撃時に仲間に影響を与えやすいハンマーと、仲間の攻撃の影響を受けやすいランス。各武器の特徴を理解し、下の立ち回りの例を参考にしてモンスターを狩ろう。

■立ち回りの例1

スーパーアーマーの効果を維持しやすい武器は集まって攻撃



スラッシュアックスや太刀などは、固まって攻撃することでほかの武器が立ち回りやすくなるほか、弱点の部位を同時に攻撃できるという利点がある。

■立ち回りの例2

前方に仲間がいるときは回り込んでほかの部位を攻撃



モンスターを攻撃している仲間の背後から近づくときは、空いているスペースに回り込んで攻撃する。先に攻撃している仲間の邪魔をしないこと。

■立ち回りの例3

攻撃する角度を変えて同じ部位を2人で攻撃する



比較的部位が小さい頭でも、攻撃を仕掛ける角度を変えれば2人で同時に攻撃できる。武器の攻撃範囲を把握し、仲間に攻撃が当たらないようにしよう。

スラッシュアックス

武器を収納した状態から剣：縦斬りを出し、剣：斬り上げへつなぐ連係を狙うのが主力となる。斧モードで攻撃するときは、斧：突進斬りや斧：縦斬りを軸に立ち回ろう。攻撃力が高く、使い勝手がいい斧：斬り上げは、仲間が周りにいないことを確認してから使うこと。



◀属性解放突き（連打）の間に周囲を確認し、最後まで出し切るかどうかを見極めよう。

■スーパーアーマーの攻撃と吹き飛ばす攻撃

スーパーアーマーの効果がある攻撃	攻撃全般
他のハンターを吹き飛ばす攻撃	斧：斬り上げ／剣：属性解放突き／剣：属性解放突き（連打）／剣：属性解放フィニッシュ

大剣

仲間に攻撃が当たりにくい武器出し攻撃でモンスターの弱点を狙い、攻撃後は前転回避をしてすぐに武器をしまうのが基本の立ち回りとなる。斬り上げは控えたほうが無難だが、高い位置にある尻尾を狙いたいときは、他のハンターが周囲にいないことを確認してから出そう。



◀横斬りは、武器の先端がギリギリ当たるように出せば、他のハンターに当たりにくい。

■スーパーアーマーの攻撃と吹き飛ばす攻撃

スーパーアーマーの効果がある攻撃	キック（タックル）以外の攻撃全般
他のハンターを吹き飛ばす攻撃	斬り上げ

ハンマー

ハンマーは仲間を吹き飛ばしてしまう攻撃が多いので、モンスターの頭に的を絞り、気絶を狙っていくのが基本となる。その際、仲間が頭付近にいるときは溜めⅢ攻撃は出さずにいったん前転回避で溜めをキャンセルして、すぐさま溜めⅠ攻撃や縦振りなどで攻撃していこう。



◀溜めⅢ攻撃を狙うときは、武器の先端を頭に当てるようにすると仲間に当たりにくい。

■スーパーアーマーの攻撃と吹き飛ばす攻撃

スーパーアーマーの効果がある攻撃	縦振り／アッパー（縦振り連打後）／アッパー（武器出し攻撃、溜めⅠ攻撃後）／溜め開始時／溜めからの攻撃全般
他のハンターを吹き飛ばす攻撃	アッパー（縦振り連打後）／アッパー（武器出し攻撃、溜めⅠ攻撃後）／溜めⅢ攻撃／回転攻撃Ⅱ

太刀

モンスターを攻撃するときは、気刃斬りの範囲を基準にして攻撃が仲間に当たらない位置から攻撃していこう。気刃大回転斬り、左右移動斬り、斬り下がりの3つは便利だが仲間を巻き込みやすいので、これらの攻撃を繰り出すときは仲間がいない位置に移動するように出そう。



◀踏み込み斬りから斬り上げに派生させる連係は、仲間を巻き込みにくく使いやすい。

■スーパーアーマーの攻撃と吹き飛ばす攻撃

スーパーアーマーの効果がある攻撃	攻撃全般
他のハンターを吹き飛ばす攻撃	なし

片手剣

ジャンプ攻撃を攻めの起点にし、スーパーアーマーの効果を維持しながら脚を攻撃してダウンを狙っていく。ジャンプ攻撃から連係を繰り出すときは、仲間を吹き飛ばしてしまう剣盾コンボやバックナックルに派生させるのは控え、かわりに水平斬りや回転斬りを出そう。



◀周りにハンターがいなければ、手数を稼ぐために斬り上げから連係を狙っていこう。

■スーパーアーマーの攻撃と吹き飛ばす攻撃

スーパーアーマーの効果がある攻撃	ジャンプ攻撃を繰り出した直後から一定時間、もしくは前転回避をするまで
他のハンターを吹き飛ばす攻撃	剣盾コンボ／バックナックル

ランス

仲間の攻撃に影響されやすいランスは、できるだけ仲間から離れた位置に移動し、ダメージが通りやすい部位を攻撃していく。モンスターの攻撃にカウンター突きを合わせたり、バックステップでかわしたりして、なるべく立ち位置を変えないようにするのがポイントだ。



◀ガード前進をうまく利用すれば、他のハンターと同じ位置から攻撃することも可能。

■スーパーアーマーの攻撃と吹き飛ばす攻撃

スーパーアーマーの効果がある攻撃	ガード前進を繰り出してから一定時間、もしくはステップをするまでの間／突進／フィニッシュ突き／なぎ払い
他のハンターを吹き飛ばす攻撃	突進／フィニッシュ突き

ボウガン

剣士から離れた立ち位置にいることが多いので、弾の弾道上に仲間がいないことを確認しながらモンスターの弱点を攻撃すればいい。回復弾、鬼人強化弾、硬化防風弾などの弾を使う場合は、麻痺弾でモンスターを麻痺状態にし、仲間が密集して攻撃しているところに撃とう。



◀空中にいるモンスターは剣士だと攻撃しにくい。状態異常にして地面に落下させよう。

■スーパーアーマーの攻撃と吹き飛ばす攻撃

スーパーアーマーの効果がある攻撃	なし
他のハンターを吹き飛ばす攻撃	徹甲榴弾（爆発部分）／拡散弾（爆発部分）／竜撃弾

攻撃を当てて仲間を助ける

自身の攻撃が仲間に当たるのは、決して悪いことばかりではない。睡眠状態や気絶状態になっていたり、咆哮を食らったりしている仲間に攻撃を当てれば、すぐに復帰させることができる。その際、短いのけぞりですむキックを使うと仲間がすぐに動けるので便利だ。なお、麻痺状態になってしまった仲間は通常の攻撃を当てても助けられないが、吹き飛ばす攻撃を当てれば麻痺状態から復帰させることができる。これらを駆使して、仲間と助け合いながらモンスターを狩猟していこう。



砂漠を泳ぎ、飛び跳ねる巨大な峯山龍（ほうざんりゅう）

ジエン・モーラン

■肉質によるダメージの通りやすさ

部位	切断	打撃	弾	火	水	氷	雷	龍
角	△	△	△	—	×	△	×	△
胴	△	△	△	—	×	×	×	×
腕	○	○	△	—	×	△	×	△
腹	◎	◎	○	—	△	○	△	○
背ビレ	◎	◎	○	—	△	○	△	○
口	◎	◎	○	—	△	○	△	○

■ジエン・モーランから入手できる素材

素材	入手方法
大きなヒレ	剥ぎ取り：口
古龍の血	クエスト報酬
シーブライト鉱石	部位破壊：背ビレ（前）＋背ビレ（後ろ）、採掘
大地の龍玉	剥ぎ取り：本体・口、クエスト報酬
たくましい龍牙	剥ぎ取り：本体、部位破壊：左牙＋右牙、クエスト報酬
峯山龍の甲岩殻	剥ぎ取り：本体、部位破壊：背ビレ（前）＋背ビレ（後ろ）、クエスト報酬、採掘
峯山龍の蒼鱗	剥ぎ取り：本体・口、部位破壊：左牙＋右牙、部位破壊：背ビレ（前）＋背ビレ（後ろ）・左脚＋右脚、クエスト報酬、採掘
峯山龍の腕甲	部位破壊：左脚＋右脚、クエスト報酬
モンスターのキモ	剥ぎ取り：口

※剥ぎ取り回数は、本体は8回、口は2回。採掘は、1カ所につき2回（合計4カ所）。

■部位破壊が可能な部位



仕組みと準備　撃退でもクリア可能 属性は氷か龍がオススメ

クエストLv★3「峯山龍ジエン・モーラン」のクエストは、ジエン・モーランを討伐する、もしくは一定のダメージを与えた状態で制限時間が経過して撃退することでクリアできる。逆にクエスト中に3回力尽きる（仲間も含む）か、撃龍船の耐久値がゼロになると失敗となる。

装備していく武器は、弱点の背ビレを攻撃しやすいランスやスラッシュアックスがオススメ。さらに氷属性か龍属性が付加されているものだと理想的だ。スキルは、採取の回数を少しでも多くするために、採取するスピードが速くなるスキル「高速採取」を発動させるといい。



▲ジエン・モーランの狩猟では採取が重要。弾を採取したら大砲やバリスタで攻撃しよう。

設備　撃龍船に設置されている4つの設備の使い方を熟知して狩猟に役立てよう

撃龍船には4つの設備があり、これらをうまく使えばジエン・モーランにダメージを与えられるだけでなく、撃龍船を守ることができる。ダメージを与えられる設備は、バリスタと大砲（どちらも弾が必要）で、撃龍船を守るための設備は、バリスタ（バリスタ用拘束弾が必要）と大銅鑼となる。残る撃龍槍は、どちらの目的も兼ね備えた設備だ。それぞれの特徴を把握し、要所で使いこなしていこう。なお、2つの採取ポイントでは、バリスタの弾と大砲の弾を無限に採取することができる。

■撃龍船の設備がある位置



バリスタ

バリスタの弾とバリスタ用拘束弾を使用でき、発射する前に照準を調整できる。バリスタ用拘束弾をジエン・モーランに当てるとしばらく拘束することができ、一定時間がたつと再び使用できるようになる。



大銅鑼

撃龍船の後方にスイッチがあり、それを押すと周囲に爆音を響かせる。ジエン・モーランが撃龍船の近くにいると効果があり、攻撃を中断させてひるませられる。使用後は、一定時間たつと再び使用できる。



大砲

採取した大砲の弾を発射位置まで運搬すると、頭上にアイコンが表示され、その状態で弾を込めると自動的に大砲を撃ち出す。弾の弾道は一定で飛距離も短いが、うまく当てれば大きなダメージを与えられる。



撃龍槍

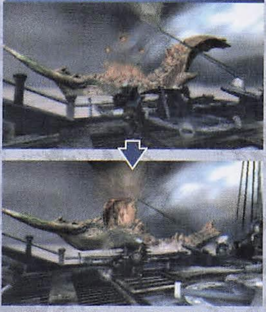
船首にあるスイッチを押すと、エリア1では撃龍船の前方、エリア2では左側に2本の巨大な槍が突き出る。エリア1では強突進を繰り出してきたとき、エリア2では撃龍船に近づいたときに当てられる。



攻撃　エリア1とエリア2で攻撃方法が変化

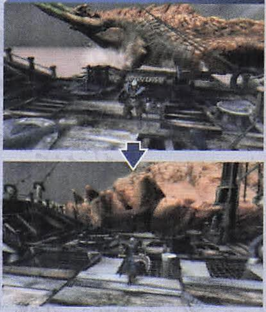
ジエン・モーランの攻撃は、砂中を泳いでいるエリア1と、歩いて近づくエリア2で攻撃が変わる。右でまとめている攻撃は、ほとんどがエリア1で繰り出してくる攻撃だが、岩石飛ばし攻撃と叩きつけはエリア2でも繰り出す。また、横首振り攻撃はエリア2でしか繰り出さない。なお、ジエン・モーランが攻撃した際に体が撃龍船に触れると、撃龍船の耐久値が減る。特に叩きつけと強突進は、耐久値の減りが非常に大きいので、設備を使って最優先で阻止しよう。

岩石飛ばし攻撃



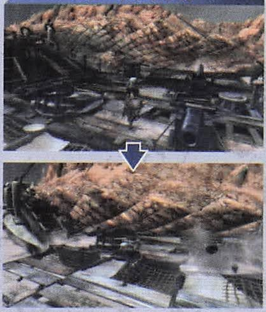
▲体を曲げたあとに、勢いよくのけぞって複数の岩石を飛ばす。岩石は、ハンターのいる位置を狙ってくる。

サイドタックル



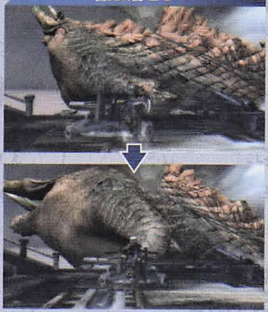
▲撃龍船から大きく離れ、体を横に向けて背ビレを撃龍船に叩きつけてくる。攻撃範囲は撃龍船の左半分におよぶ。

ショートタックル



▲少し離れて勢いをつけ、体の左半身側を撃龍船に打ちつける。背中の左半身側に乗っていると食らうことがある。

振り落とし



▲体を軽く揺さぶったあと、体を大きく動かして背中にいるハンターを振り落とす。阻止できない唯一の攻撃。

食事スキルに注目しよう！

食事スキル「ネコの砲撃術」は、大砲、バリスタ、徹甲榴弾の攻撃力が上昇する効果がある。ジエン・モーランが出現するクエストでは、大砲とバリスタを撃ち続けてダメージを与えていくため、このスキルの効果は絶大。新鮮な食材の組み合わせを選び、なるべく発動させておこう。また、食事スキル「運搬の超人」「運搬の鉄人」を発動させておくのもオススメ。運搬時にスーパーアーマーの効果が得られるので、撃龍船に飛び乗ってくるデルクスに当たっても大砲の弾を落とさずにすむ。

狩猟 エリア1でできる限りダメージを与えて エリア2（決戦ステージ）で撃退or討伐する

ジエン・モーランは、エリア1ではほぼ決まった攻撃を繰り出し、一連の行動が終わるとエリア2の決戦ステージへと移動する。撃龍船はエリア2で近づかれたときにダメージを受けやすい。そのため、立ち回りやすいエリア1でなるべくジエン・モーランにダメージを与えつつ、撃龍船の耐久値を極力減らさないのが狩猟のポイントとなる。下で狩猟する際の立ち回りを解説しているので、これを参考にしながら討伐を目指そう。なお、イベントクエストで狩猟できるジエン・モーランの場合は、行動の流れが大きく変わる。

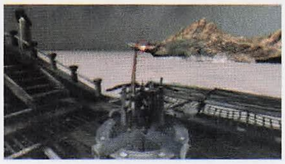
CHECK! ジエン・モーランの背中に乗れば採掘が可能

ジエン・モーランの背中にある青白い鉱石は、ピッケルなどを所持していれば採掘することが可能。採掘ポイントはクエストごとにランダムで4カ所出現し、すべて背ビレの周囲にある。討伐するのに余裕があるときは、採掘してアイテムを集めよう。


◀背中に乗れるのはエリア1のみ。採掘ポイントからは、ジエン・モーランの素材やシーブライト鉱石などが入手できる。

POINT 1 遠いときはバリスタ、近いときは大砲を撃つ

大砲はバリスタよりもダメージが大きいので、大砲が当たる間合いではこれを撃ち、大砲が届かなければバリスタを撃つと効率よくダメージを与えられる。背中に乗っているときとエリア2で撃龍船に近づかれたとき以外では、大砲とバリスタを撃ち続けよう。


◀バリスタを撃つ際は、牙や脚に照準を合わせて部位破壊を狙おう。

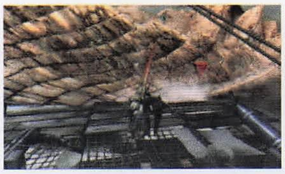
POINT 2 バリスタ用拘束弾で攻撃を止める

バリスタ用拘束弾は、基本的に撃龍船がダメージを受けるのを阻止するものなので、どの攻撃に使ってもいい。ショートタックルを止めれば、背中に乗っているハンターの安全を確保できるほか、攻撃範囲が広い牙横なぎ攻撃を止めれば仲間が立ち回りやすくなる。


◀ジエン・モーランが攻撃を繰り出した瞬間に当てるのが理想的。

POINT 3 ジエン・モーランの背中に乗って背ビレを攻撃

ジエン・モーランがサイドタックルを繰り出したあとは、後脚から背中に飛び乗ることができる。この状況では積極的に背中に乗り、部位破壊を達成するまで弱点の背ビレを攻撃しよう。ある程度強い武器であれば、大砲を撃つよりもダメージを与えられる。攻撃中は、ジエン・モーランが繰り出す振り落としに注意。体を小刻みに揺らす予備動作を確認したらすぐに飛び降りよう。なお、撃龍船の左側にジャンプで移動してから牙横なぎ攻撃を繰り出したあとや、再び右側に移動したときも背中に乗れる。部位破壊を達成していなければ、再度背中に乗ろう。


◀赤い矢印が出ている間なら背中に乗れる。


◀弱点の背ビレは、体色が周りと少し異なる。

POINT 4 大銅鑼を使って叩きつけを阻止する

叩きつけを繰り出すタイミングは、撃龍船の左側に移動したあと、撃龍船の前方に移動する前、決戦ステージに移動する前。この3つのなかからランダムで1回繰り出すので、大銅鑼を使う準備をしておこう。なお、攻撃時は撃龍船の真横（左側）から出現する。


◀マーキングをしておけば、攻撃のタイミングを察知しやすい。

POINT 5 着弾が遅い岩石飛ばし攻撃に注意する

撃龍船の左側からの攻撃が終わると、前方の遠い位置に出現し、岩飛ばし攻撃を繰り出す。ジエン・モーランの行動が確認しにくく、岩石が着弾するまでに少し間があるので、攻撃を繰り出してきた瞬間にその位置から離れ、安全を期してしばらく待機しておこう。


◀ジエン・モーランが体を曲げたら、飛んでくる岩石をかわそう。

POINT 6 撃龍槍を使って強突進を止める

強突進には、予備動作の飛び跳ねが2回あり、3回目に飛び跳ねたときに撃龍船を攻撃する。1回目の飛び跳ねで砂中に潜ったあと、牙が砂中から出た瞬間を狙って撃龍槍のスイッチを押そう。撃龍槍をタイミングよく当てると攻撃が止まり、砂中に引き返す。


◀撃龍船の正面や左に牙が見えたら、すぐに撃龍槍を使おう。

POINT 7 近づかれる前になるべくダメージを与える

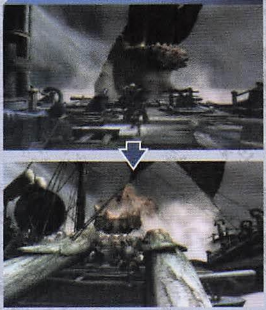
エリア2では、ジエン・モーランが離れた位置からゆっくりと近づいてくる。決戦ステージに移動した直後からある程度近づかれるまでは、バリスタを撃ち続けよう。このときに左右の牙の部位破壊を達成していないなら、バリスタで牙を狙い撃って部位破壊を達成するといい。はるか遠くにいるジエン・モーランにバリスタを当てるコツは、背中の少し上の部分を狙うこと。バリスタの弾は山なりに飛んでいくので、ちょうど当てることができる。また、バリスタ用拘束弾を使用できる状態ならこれを撃ち、少しでも近づいてくるのを遅らせたい。ある程度近づかれたら、使う設備をバリスタから大砲に切り替えよう。ある程度強い武器を装備しているなら、脚の内側に潜り込んでダメージが通りやすい腹を攻撃してもいい。なお、このときもバリスタ用拘束弾と大銅鑼でジエン・モーランの攻撃を止めることを忘れないように。撃龍槍は、撃龍船に密着したときに狙おう。

ジエン・モーランの腹を攻撃しにいく場合は、岩石飛ばし攻撃に注意すること。岩石の飛ばし方が2種類あり、ジエン・モーランの前方に飛ばすものと、周囲に飛ばすものがあるので、岩石飛ばし攻撃の予備動作を常に確認しておこう。

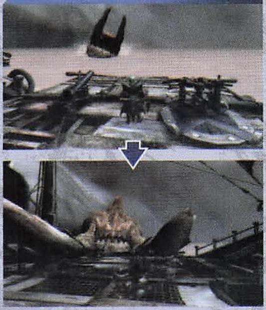

▲脚の部位破壊を狙う場合は近づいて左右の脚を攻撃。側面や後方から狙うと比較的安全だ。


▲右半身側に仰向けでダウンしたときは、口を攻撃できる。最大2回まで剥ぎ取りも可能。

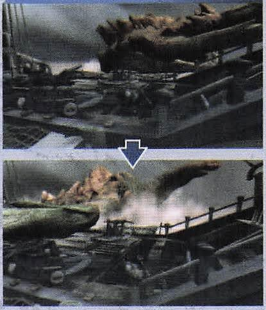
叩きつけ


▲砂中から大きく飛び出し、膨らませた腹を撃龍船に叩きつける。大銅鑼でのみ攻撃を止めることができる。

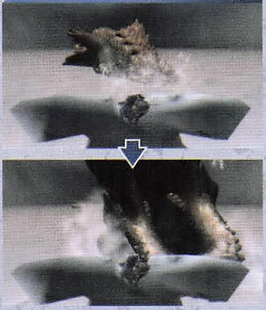
突進


▲撃龍船の左後方に出現し、そのまま撃龍船に突進して牙を突き刺す。予備動作が長く、攻撃範囲は比較的狭い。

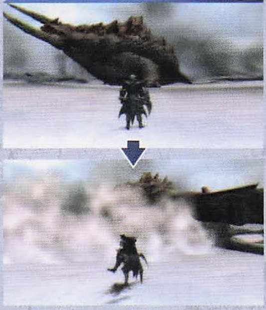
牙横なぎ攻撃


▲牙を左半身側に振りかぶり、右半身側へとなぎ払う。攻撃範囲は広く、撃龍船の中央付近から後方におよぶ。

強突進


▲前方の離れた位置から、飛び跳ねながら勢いよく突進する。撃龍船の前方から中央付近まで攻撃が届く。

横首振り攻撃


▲首を右半身側に振りかぶり、回転しながら左半身側へ牙をなぎ払う。攻撃判定は牙、左前脚、尻尾の3カ所。

ただいま絶賛プレイ中!! 好きなモンスターはクルペッコ。1人で狩りをするときは、声マネで呼んだ大型モンスターを必ず狩るって決めています。クルペッコを狩猟しにいくと、何を呼び出すかもうドキドキ！　狩ればその大型モンスターの素材も手に入って一石二鳥です。装備は呼び出す大型モンスターを予想して選ぶのですが、予想が外れて狩猟に時間がかかることもしばしば。イレギュラー的な感じが大好きです（笑）。ええ、たとえどんな強いモンスターを呼ばれても狩りますよ！　（コジ／プレイ時間：477時間）

電撃モンハン組合

狩ったり！ 狩られたり！ 毎日更新！ 電撃のモンスターハンターブログ

モンハンフェスタの情報ならおまかせ！

ＷＥＢで公開中の「電撃モンハン組合」が本誌でも展開！ 「モンスターハンターフェスタ'０９」の情報や速報記事なら組合におまかせ！

「モンハンフェスタ'09」福岡大会準優勝チーム「Jast 25's」に本誌スタッフが密着！

足かけ3カ月に渡り、全国５都市で行われてきたハンターたちの祭典「モンスターハンターフェスタ'09」も、25日の全国大会決勝をもって無事終了。メインイベントの「狩王決定戦」では、地区予選を勝ち抜いた猛者たちが、今年も激しい接戦を繰り広げた。そんななか今回の電撃モンハン組合では、「モンハンフェスタ'07」の優勝チームであり、福岡大会で準優勝を決めた「Jast 25's」に完全密着！ 福岡大会前日からの彼らの動向をレポートしていく。またこの模様はＷＥＢでも詳細に掲載予定。ぜひチェックしてみてほしい。



▲福岡大会で準優勝を決めた「Jast 25's」の２人（前列左から２・３番目）。

◆Jast 25'sのプロフィール

過去大会での記録
- 「モンハンフェスタ'07」全国大会優勝

シリーズ総プレイ時間／得意武器
- こんぺい氏…約3000時間／狩猟笛
- raven氏…約4000時間／ハンマー

Jast 25'sと男たちの一番長い日

決戦前夜はオフ会で最終チェック！

どうも、電撃モンハン組合員の男塾先輩です。じつは今回、小倉で行われたモンハンフェスタ取材のほかに、その前日同会場にて行われた、下関スタッフ主催のオフ会にも参加させていただきまして、そこからJastのお二人に密着取材する形になりました。オフ会では『MHP2ndG』のリアル集会所だけでなく翌日のタイムアタックのためにWiiのプレイ台も用意され、Jastのお二人はそこで入念にチェックをしていたようですが、ラギアクルス討伐タイムで納得いくものが出なかった模様。渋い顔をするお二人にかける言葉もありませんでした。その後、打ち上げ場所のカラオケにて、こんぺい氏とraven氏はそれぞれ熱唱。翌日の決戦に向けて吹っきれたようにも見えましたが、その内心はおだやかではなかったでしょう。その日はオフ会幹事の卍氏の自宅に泊まり、そこで最終チェックを朝方まで行ったようです。あとはラギアクルスのご機嫌しだい……。

予選でまさかのミスが!?

決戦当日、会場でお二人と遭遇。思ったよりは清々しい顔で「あとはやるだけ」といった頼もしい言葉をいただきました。そしていよいよ予選のクルペッコ討伐の順番が回ってきます。やはりお二人の周りには多くの人が集まってきました。ちょっとやりにくそうだな……とも思いましたが、それくらいは彼らにとっても想定の範囲内でしょう。彼らの目にはクルペッコしか見えていない様子。集中した立ち回りを見せるも、なんとここでハンマーの攻撃がはずれるというミスが発生！ 必死に挽回するもタイムは1分32秒という、これまでの予選基準では通過は厳しい状況に追い込まれます。タイムが出た瞬間にその場に座り込むニ人。その場にいた誰もが何も言えない状況でした。その後、決勝進出チームが発表されるまでの間、下関オフ会スタッフのクマ氏の提案でおいしいうどん屋へ昼食を取りに行くことに。Jastのお二人とクマさん、同じくオフ会のOggy氏の5人で小倉のうどん屋へ行きました。「いつもならこういうとき、何も喉を通らないんですけど、今日はなんだか食べられますね」と、こんぺい氏がそう言うと、raven氏もメニューに食いつきます。その席で軽く反省点などを話し合いながら完食。そろそろ結果発表の時間ということで、会場に戻ることにしました。お二人の足取りはそれほど重くもなく、かといって軽くもない……複雑な心境が垣間見えました。

予選突破！ そして運命の決勝へ

会場に到着すると、ほかのプログラムがまだ終わっておらず、お二人は会場の外で時がくるのを待ち続けました。私も側にいましたが、途中でこの場はお二人だけの時間にしたほうがいいと察し、その場を後に。そしていよいよ決勝進出チームが発表され、なんとJastのお二人は予選4位で決勝進出を決めたのです！ この瞬間お二人はラギアクルス討伐に頭を切り替え、舞台裏でイメージトレーニングを行っていたそうです。そして迎えた決勝の舞台。タイムアタックが始まると、Jastのお二人の画面には正面にラギアクルスが位置していました。のちほどお話を聞いた際に「あの好位置にラギアクルスがいてくれたのを確認した瞬間、いけるって思いましたね」とのこと。ラギアクルスの出現位置はランダムですが、この正面に登場してくれたこと、そして大放電のタイミングとミスもほとんどなかったこともあり、2分53秒という好タイムで終えることができました。結果、1位のシャクレチームにはおよばなかったものの、見事大会2位という成績で全国へ駒を進めることになったのです。さて、この長い一日の模様、そしてこの続きは、後日電撃モンハン組合のWEBで公開予定です。そちらもぜひチェックしてください！



◀お二人そろって着たのは今まで一度もなかったという記念Tシャツ。貴重な一枚になりました。

いざ全国大会決勝へ！

モンスターハンター ハンティングカード情報局

カードハンターに向けた2つのコンセプトデッキが登場！

ゲーム本編とはひと味違う狩りが楽しめる「モンスタハンター ハンティングカード」に新たに２種類のコンセプトデッキが登場。テーマは「部位破壊」と「古龍出現」となっており、カード50枚の構成済みデッキが収録されている。第１弾～第５弾のカードを中心に、新規カードが５枚ずつ封入されているためコレクターも要チェックだ！

部位破壊

「コンセプトデッキ クシャルダオラ」



▶ゲームでもおなじみの「部位破壊」の能力に特化したカードを中心とするデッキ。クシャルダオラが目印に。

古龍出現

「コンセプトデッキ テオ・テスカトル」



▶古龍種のギルドモンスター「テオ・テスカトル」を中心として構築された、コンセプトデッキ。

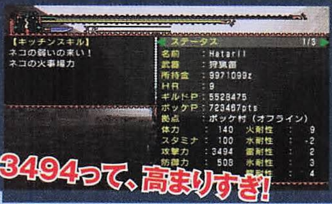
DATA
- １１月１３日発売　●各¥1,280（税込）
- 構成済みデッキ（カード50枚）×１、プレイシート×１、マニュアル×１

『2nd G』を愛するハンターに贈るコーナー 狩り狩りPSP ～略して「かりぴー」～ 第2回

今回のお題

攻撃力はどこまで高められるか？

ギシャーイ！ 『モンハン』大好きライター・はたーるが、『２ｎｄ G』に関する疑問を解決していくこのコーナー。今回は、攻撃力の数値はどこまで上がるのかを調査するぜ。用意したのは以下の６つの条件だ。①スキル「攻撃力ＵＰ【大】」発動。②食事効果「攻撃力強化（肉&野菜）」。③キッチンスキル「ネコの火事場力」発動。④力の爪&力の護符所持。⑤狩猟笛の旋律「攻撃力強化」重ねがけ（※崩笛イコカムルバス使用）。⑥怪力の丸薬使用。クエスト開始後に大タル爆弾で体力を調節して条件③を満たし、「攻撃力強化」を２度演奏。直後に怪力の丸薬を使ったところ、表示攻撃力は3494まで上昇！ ここまで上がるなんて正直驚いたぜ!!



◀3500に迫る攻撃力を記録。この数値＝与えるダメージじゃないけど、スゴイね。



狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi

ロアルドロス討伐! TOKYOTO 141【前編】

よし！　たったいま、札幌大会の取材を終えたばかりで、いつにもまして「MH」熱が高まってますからね、今の僕は！　ロアルドロスくらいは挑んでみようかなぁ。どなたか、僕と一緒に練習してみませんか？w　万が一、御希望いただける場合は、下記ツイッターアカウントか、Gmailのアドレスまで、お願いいたします。

10月11日、モンスターハンターフェスタ'09 札幌大会が終わった夕刻、遠く北の大地で、僕はブログにこんなことを書いていました。自分とはまったく比べられもせず、共通点も見出せないのですが、決勝戦のステージに上がった凄腕ハンターさんたちに触発だけはされていたのだと思います。札幌駅のドトールコーヒーで砂糖をいっぱい入れた甘ったるいカフェラテを飲みながら、いつにも増して勢いよく、無心にキーボードを叩いていましたから。

今晩、息子に伝えておきます。いつ、行かれますか？

ブログに記事をアップしてから、ちょうど10分くらい経ったところでした。ツイッターにダイレクトメッセージが届きました。

メッセージを送ってくださったのは、Kさん(ツイッター・アカウントの頭文字のみ) でした。Kさんはツイッター上で僕をフォローしてくださっている方なのですが、そのつぶやきがおもしろいんです。息子さんが熱心に「MH3(tri-)」をプレイされているのですが、そのプレイを実況されてるんですね。

息子、尻尾剥ぎ取ってますなぅ。まだ早いだろう。

という感じw　これは確か息子さんがディアブロス討伐に出ていたのを実況されていた時のつぶやきで、他のみんながガしがし攻撃を加えていたのに、息子さんだけ切断した尻尾を剥ぎ取っていたという場面です。いや本当に、タイムライン=流れをチェックしていると、狩りの現場が目に見えるようなんです。それがおもしろくて、思わず僕も……。

息子さん、尻尾は新鮮なうちにね！

などと、つぶやきを返したりしていました。あの時は、電撃ゲームス Vol.1の校了真っただ中で、まったくもってさっぱり「MH3(tri-)」がプレイできていなかったんですね。その鬱憤を、Kさんのつぶやきを通して知る、息子さんのプレイにぶつけさせていただいてました。また、電撃ゲームス Vol.1の校了が無事に終わったあとでしたが、息子さんとクエストに出る機会もありました。ラギアクルスを何回かいっしょに狩って、ものすごく楽しかったのを覚えているのですが……。あの時は同じハンターランクだったのに、ロアルドロス討伐で再会した息子さんは、もうずいぶん上のハンターさんになってましたorz

そんなKさんから、息子さんとロアルドロス討伐に挑みませんか？　というお誘いを受けたわけです。これを断る理由はありません。

ただ、僕には1つだけ、不安もありました。それは、「息子さん、もしかすると、ひょうっとして……」ということでした。なんのことだかわかりませんねw　これは直感ですが、僕は息子さんが中学三年生、つまり受験生なんじゃないかと思っていたのです。根拠はありません。ただ、なんとなく、そう思ったというだけでした。熊本の天才火事場ハンマー、KAI君が受験生なので、なんとなく連想しただけだったのかもしれません。

そういうカンは当たるもので、案の定、息子さんは14歳の中学三年生でした。

僕はKさんにメールを書きました。僕はロアルドロス討伐に挑みたいのですが、これをブログや電撃ゲームスの記事にしたいとも考えています。そうなると、一回ちょこっと挑んでみるというわけにはいきません。何回か練習してから、全国大会の前日、10月24日に一発勝負のタイムアタックに挑むとか、そういうことをやろうと思うんですね、企画として。ただ、そうなると、受験生の息子さんにとっては負担になるんじゃないでしょうか？　いかがでしょうか？　僕としてはぜひ、息子さんと組んでやってみたいと思っているのですが……。

その日のうちに、Kさんからは返信がありました。「親としては、反対はしません。息子がやりたいと言えば、やらせます」。そして翌日、息子さんからも「やりたいです」というメールをいただき、長い長い前振りになりましたがw　僕と息子さんのロアルドロス討伐への挑戦がはじまりました。

ほんっとに前振り長くてすいませんなのですが、こういうことです。この記事を書いているただいま現在は、10月16日の午前です。実は昨日、息子さんとの第1回目の練習がありました。今日の夜、第2回の練習があって、来週も2回練習して、全国大会の前日、10月24日土曜に、二人だけでやっていることではあるのですが、そこは全国大会に参加される猛者のみなさんとそろえさせていただいて、たった一回のタイムアタックに挑もう！　ということになっています。

ちなみに、昨日の第1回練習は大剣・大剣ではじめて6分39秒、その後、息子さんはハンマーに固定して、僕がいろいろ武器を変えてみたのですが、ハンマー・ボウガンが5分05秒、ハンマー・片手剣で4分31秒、ハンマー・ハンマーが4分13秒という結果でして、ハンマー×2が一番速いんじゃないかということになり、1時間半ほどの練習の結果、最速は3分35秒を記録しました。このクエストは3分30秒以内でSランクですから、第1回の練習としては上々の結果だったのではないかと思っているのですが、いかがでしょう？　いや、ほら、だって僕ですよ？　この僕が、あと5秒でSランクというところまできたんですよ？　慣れないハンマーで。すべての読者の方にホメていただきたい……というところなのですが……息子さん、どうやら闘技場のロアルドロス、1人で、5分前半で狩るらしいんですね。ただいま現在、そちらの僕のベストは9分29秒ですから、あぁ、3分35秒といえども、いかに僕が足を引っ張りまくっているかということですorz

京都に住む中学三年生と、東京に住む41歳。

距離と年齢の差を超えて、僕たちはどこまで、タイムを縮めることができるのでしょうか？　まだ第1回の練習が終わったばかりです。昨日は僕の不甲斐なさが露呈しただけでしたorz　僕たちは……というよりも、僕は、どこまで……が正解のような気が、激しくしてまいりました。

息子、おじさんと別れて、知らない人とギギネブラなぅ。

昨晩、僕との練習を終えたあとのKさんのつぶやきです。あの激しい練習のあとに、息子さん、なかなかやるじゃないかw　おじさんは、けっこう疲れてたけど自主練してたよ！　(200910161055)

CHECK!

モンスターハンターフェスタ'09 決勝大会の詳細は電撃モンハン組合で！

めでたくすべての大会が終わったモンスターハンターフェスタ'09の、決勝大会の詳細なレポートが読みたかったら電撃モンハン組合！　大会後日談など含めて、現場至上主義の入り込んだ取材をお届けいたします！

▶ http://blog.dengeki.com/mh/

CONTENTS

・狩られ道豪黒毛
電撃ゲームメディア主筆こと、モンハン好きのオッちゃんこと倉西による、モンハンプレイログを更新中！

・かしまし狩られ道
女性だけのハンターチームによる、ドタバタハンティングレポート。『MH3(トライ)』のレポートを公開中！

・狩られ道ツアー
組合員の男塾先輩によるモンハン徒然旅日記風プレイログ。Jast 25's密着取材レポートを連載中！

・ハンティングカードレビュー
組合員の男塾先輩によるハンティングカード全レビュー企画。第4弾と第5弾のカードを執筆中です！

DRAGON QUEST IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人

『DQⅨ』をやり尽くすまで徹底攻略！　今回はクエストに関する情報をギュッと濃縮してお届け！

注目のクエストをまとめて解説!!

数あるクエストのなかから、秘伝書の入手に関わるクエストと配信クエストの2つをピックアップ！　どちらのクエストも『DQⅨ』を遊び尽くすには欠かせないものなので、まだ挑戦してない人はこの記事を参考にして挑んでほしい！

ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	
発売中(7月11日発売)	¥5,980(税込)
ジャンル	RPG
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	プレイ人数:1〜4人

DS　冒険　育成　協力

秘伝書クエスト　すべての秘伝書クエストをクリアするコツを伝授！

所持すると強力な技を使えるようになる"秘伝書"クエストをまとめて攻略。戦闘系の秘伝書クエストは対応するスキルを100にする必要があり、職業系の秘伝書クエストは対応する職業をレベル40以上にする必要がある。また、どちらの秘伝書クエストも、その1つ前のクエストをクリアしていることが発生条件となっている。

■秘伝書クエストリスト

No.	報酬（秘伝書）	スキル	クエスト受注場所
064	剣の秘伝書	剣	エルシオン学院・教会
066	ヤリの秘伝書	ヤリ	エルシオン学院・1階
068	短剣の秘伝書	短剣	エルシオン学院・学生寮
070	杖の秘伝書	杖	エルシオン学院・校庭
072	棍の秘伝書	棍	エルシオン学院・1階
074	ムチの秘伝書	ムチ	エルシオン学院・学生寮
076	ツメの秘伝書	ツメ	エルシオン学院・1階
078	おうぎの秘伝書	扇	エルシオン学院・2階
080	オノの秘伝書	オノ	エルシオン学院・校庭

No.	報酬（秘伝書）	スキル	クエスト受注場所
082	ハンマーの秘伝書	ハンマー	エルシオン学院・1階
084	弓の秘伝書	弓	エルシオン学院・1階
086	ブーメランの秘伝書	ブーメラン	エルシオン学院・校庭
088	盾の秘伝書	盾	エルシオン学院・1階
090	素手の秘伝書	素手	エルシオン学院・1階
092	戦士の秘伝書	ゆうかん	ナザム村・入口
094	そうりょの秘伝書	しんこう心	ナザム村・井戸の中
096	まほうつかいの書	まほう	ダーマ神殿・宿屋(夢の中)
098	ぶとうかの秘伝書	きあい	ダーマ神殿・入口

No.	報酬（秘伝書）	スキル	クエスト受注場所
100	とうぞくの秘伝書	おたから	カラコタ橋・マップ南西の民家
102	旅芸人の秘伝書	きょくげい	ダーマ神殿・地下1階酒場
105	バトルマスターの書	とうこん	アシュバル地方・東の小島
108	パラディンの秘伝書	はくあい	グビアナ城・屋上
111	魔法戦士の秘伝書	フォース	ダーマ神殿・1階
114	レンジャーの秘伝書	サバイバル	ビダリ山・入口
117	けんじゃの秘伝書	さとり	ガナン帝国城・2階北
120	スーパースターの書	オーラ	グビアナ城下町・ダンスホール

No.064 思い出のバッジ　クリア条件：5つのバッジを入手して渡す

5つのバッジは、依頼者のガザールが旅行した町や村の付近に出現するモンスターが落とす。旅行した順番は、エルシオン学院1階の本棚にある彼の日記に書いてある。その順番どおりに戦って入手しないと、いくら倒しても落とさないので注意しよう。



剣の奥義　**ギガブレイク【消費MP 30】**
敵1グループを雷の刃で攻撃する。消費MPが多いので、戦士などに使わせるならスキルでMPを強化しよう。

No.066 さみだれてヤリ奥義　クリア条件：「さみだれづき」でダークデンデンを2体以上同時に倒す戦闘を5回行う

ダークデンデンは、ガナン帝国領などに出現する。HPは140ほどなので、呪文や特技などでダメージを与えてから「さみだれづき」で攻撃しよう。バイキルトやテンション上げを利用すれば、さらに簡単に達成できるはずだ。



ヤリの奥義　**ジゴスパーク【消費MP 26】**
地獄のいかずちを呼び出し、モンスター全体にダメージを与える。威力が高く、使い勝手がいい技だ。

No.068 短剣奥義への挑戦　クリア条件：猛毒状態にしたてっこうまじんを「タナトスハント」で倒す戦闘を10回行う

てっこうまじんは、閉ざされた牢獄などに出現。てっこうまじんのHPは約190なので、ポイズンダガーの攻撃で倒さないように、弱い短剣を装備しよう。また、てっこうまじんは「におうだち」を使うことがあるので、ほかのモンスターは無視するように。



短剣の奥義　**ヒュプノスハント【消費MP 3】**
眠り・混乱状態のモンスターに、大ダメージを与える。ラリホーやメダパニと組み合わせて使おう。

No.070 ワシのコシを治して　クリア条件：「やけつくマグマ」と「ガマのあぶら」を入手して渡す

比較的、簡単にクリアできるクエスト。「ガマのあぶら」は、グビアナ砂漠にいるデザートタンクなどから、「やけつくマグマ」は、ドミール火山に出現するマグマロンから入手できる。落とすまで、何度も繰り返し戦おう。



杖の奥義　**ふっかつのつえ【消費MP 8】**
倒れた仲間を復活させる。移動中は使えず、ザオラル同様、必ず成功するわけではないので過信は禁物だ。

No.072 あなたを想って　クリア条件：「ものほしざお」の通常攻撃でハヌマーンを倒し、「棍の巻物」を入手して渡す

依頼者のリリアンは、夜にクレイブに話しかけないと現れないので注意。ハヌマーンのHPは2800なので、ギリギリまで削ろう。「ものほしざお」を装備したキャラの攻撃力をバイキルトなどで上げ、テンションを上げれば、より成功率は高くなる。



棍の奥義　**天地のかまえ【消費MP 8】**
使用したキャラがそのターン中に物理攻撃を受けると、100%の確率でカウンターが発動する。

No.074 ムチ界のホープをキミに　クリア条件：「皮のムチ」の通常攻撃でヘルジャッカルとスケアリードッグを倒す

ヘルジャッカルは竜の門か竜のしっぽ地方、スケアリードッグはガナン帝国領などで遭遇できる。どちらもHPは200ちょっとなので、バイキルトなどを利用すればそれほど難しくない。仲間全員に皮のムチを装備させれば、確実に成功する。



ムチの奥義　**地這い大蛇【消費MP 16】**
地面から出てきた大蛇が敵1グループを襲う。通常攻撃と同様、あとに当たるモンスターほどダメージが減少。

No.076 3人の弟子　クリア条件：ツメを装備した状態で3人の弟子を倒す

1人目の弟子はエルマニオン海岸に出現するキラーリカント、2人目の弟子は閉ざされた牢獄のクローハンズだ。3人目の弟子のキラークラブは、地図の隅のほうの海に出現する。弟子を1人倒すごとに、依頼者と話す必要があるので注意しよう。



ツメの奥義　**ゴッドスマッシュ【消費MP 14】**
モンスター1体を切り裂く、神の一撃を放つ。バイキルトなどを使用しても、攻撃力は変わらない。

No.078 アレのためなら……　クリア条件：「うさみみバンド」と「うさぎのおまもり」を装備して、「おうぎのまい」ではぐれメタルを倒す

はぐれメタルは、魔獣の洞くつかウォルロ村の東の高台で出現する。HPは約8なので、「メタル斬り」などで残りHPを2〜3程度まで削ろう。また「おうぎのまい」がほかのモンスターに当たらないように、関係ないモンスターは呪文で早めに倒すといい。



扇の奥義　**ハッスルダンス【消費MP 0】**
仲間全員のHPを回復するダンスを踊る。消費MPが0なので、MPを温存したいときに使おう。

No.080 まじん斬れ!　クリア条件：ようがんまじん・だいまじん・てっこうまじんを「まじん斬り」で3体ずつ倒す

ようがんまじんはドミール火山、だいまじんはガナン帝国領、てっこうまじんは閉ざされた牢獄に出現。「まじん斬り」だけで倒せない場合は事前にHPを削るか、「まじん斬り」を使うキャラにバイキルトをかけるなどの方法でフォローしよう。



オノの奥義　**森羅万象斬【消費MP 16】**
オノで敵1体を叩き斬る。バイキルトなどは効かないので、威力を上げたいならテンションを上げよう。

No.082 こうらを背負って　クリア条件：「カメのこうら」を装備して「ラストバッター」ではぐれメタルを倒す

はぐれメタルが出現しやすい、ウォルロ村の東の高台で挑戦するのがオススメ。「メタル斬り」などでHPを6ほど削ったあとに「ラストバッター」を使おう。「ぶとうかの秘伝書」を入手済みの場合は、事前にテンションを上げてから挑戦すればラクになる。



ハンマーの奥義　**ビッグバン【消費MP 16】**
敵全体を闇の大爆発で攻撃する。ダメージが非常に高く、高レベルの宝の地図の洞くつでも活躍する。

No.084 トップをめざせ!

クリア条件: ボストロールを「さみだれうち」で10体倒し、さらに依頼のアイテムを錬金で入手して渡す

ボストロールのHPは約500で、ガナン帝国城や閉ざされた牢獄に出現する。事前にボストロールのHPを削り、「さみだれづき」で確実にトドメを刺そう。そのあと頼まれるアイテムは「ブーメランパンツ」と「とうこんエキス」を錬金すればOKだ。



弓の奥義 **シャイニングボウ** 【消費MP 18】

鋭い光の矢で、敵全体を攻撃。弓の特技のなかで敵全体を攻撃できるのはこの技のみだ。

No.086 それいけ! どうくつ探検隊

クリア条件: 3つの洞くつにいる"ヌシ"をブーメランの攻撃で倒し、まれに入手できる3つの巻物を渡す

洞くつのヌシとは、海辺の洞くつにいるガマキャノン、サンマロウ北の洞くつにいるメタルハンター、魔獣の洞くつにいるうごくせきぞうのことを示している。この3体から巻物を入手すればいいが、落とす確率はとても低いので、あきらめずに何度も倒そう。



ブーメランの奥義 **ギガスロー** 【消費MP 16】

モンスター1体に雷をまとったブーメランで攻撃する。ブーメランの特技のなかでも高い威力を誇る特技だ。

No.088 プリスナーの盾

クリア条件: キラーマシンを「シールドアタック」で10体倒す

キラーマシンは、ガナン帝国領に行けば簡単に遭遇できる。「シールドアタック」の威力は低めなので、キラーマシンのHPを削ったうえで、バイキルトや「おうえん」を駆使しよう。なお、盾スキルは上げておいて損はないスキルなので、できれば仲間全員に「シールドアタック」を修得させた状態で、このクエストに臨みたい。

盾の奥義 **痛恨完全ガード**

盾を装備したキャラが秘伝書を持っていると、痛恨の一撃を必ずガードする。ゲームクリア後に戦えるボスとの戦いで、非常に役立つ秘伝書だ。

No.090 徒手空拳の試練

クリア条件: 宝の地図の洞くつ(地下10階以降)で何も装備せずに通常攻撃で魔物を50体倒す

地下10階以降が存在する地図はLv40以上に多く、敵もかなり手強いため、ある程度パーティを強化して挑みたい。トドメを刺すキャラ以外は装備をしてもいいので、モンスターのHPを削ったり、素手のキャラを呪文で強化するなどしてサポートしよう。



素手の奥義 **ミラクルムーン** 【消費MP 16】

敵全体を攻撃後、自分のHPを回復する。回復量は、最後に攻撃した敵に与えたダメージに応じて増える。

No.092 3人の戦士

クリア条件: ドミール火山のりゅう兵士を怒らせて注意をひきつけた状態で10体倒す

りゅう兵士のHPは約170。ある程度ダメージを与えると怒り状態になりやすいので、その後すぐに倒せばいい。トドメの攻撃もなんでもOKだ。なお、クエストを達成すると「戦士の秘伝書」と5000Gが手に入る。簡単にクリアできるうえにお金まで手に入るので、挑戦できるようになったら、早めにクリアしておくといい。

ゆうかんの奥義 **オートカウンター**

秘伝書を所持していると、敵の物理攻撃に対してカウンターすることがある。カウンターが発動すると、そのキャラはまったくダメージを受けない。

No.094 慈愛の心

クリア条件: 戦闘中、瀕死の仲間にベホイムを20回かける

毒の沼地や溶岩を利用して仲間を瀕死状態にし、戦闘開始直後に「HPパサー」を使えばラクに達成できる。ただし、回復させる前に瀕死の仲間がやられることがあるので、ほかの仲間に「かばう」を使わせるか、弱いモンスターと戦うようにしよう。



しんこう心の奥義 **ひかりのはどう** 【消費MP 10】

毒や混乱など、仲間全体の状態異常をすべて打ち消す。誰か1人に持たせておくと、いざという時に役立つ。

No.096 妖精のねがい

クリア条件: 「ようせいの杖」を装備して通常攻撃でデスプリーストを10体倒す

デスプリーストはエルシオン学院の地下校舎に出現する。「ようせいの杖」を装備するのは魔法使いでなくてもいいため、攻撃力が高めの魔法戦士やパラディンで挑むとラク。デスプリーストのHPは約120と低めなので、何度か攻撃すれば倒せるだろう。



まほうの奥義 **つきのはどう** 【消費MP 8】

敵全体の攻撃力を下げる波動を放つ。力が強いモンスターに、集団で襲われたときなどに活用しよう。

No.098 武闘家のきわみ

クリア条件: 通常攻撃の会心の一撃でゴーレムを10体倒す

ゴーレムは竜のつばさ地方などに出現する。通常攻撃の会心の一撃のみがカウントされるため、「まじん斬り」や「一閃突き」で倒しても無効だ。攻撃力の高い職業でたくさんゴーレムを攻撃していけば、そのうち達成できるだろう。きようさを高めたり、「レンジャーの秘伝書」を所持して、会心の一撃が出る確率を少しでも上げたい。

きあいの奥義 **テンションキープ**

秘伝書を持っているキャラがテンションを上げた状態で戦闘が終了した場合、次の戦闘にテンションを1段階下がった状態で引き継ぐ。エリアを切り替えると無効。

No.100 デュリオのカタキ討ち

クリア条件: カズチャ村の地下1階にいるようじゅつしから「ムーンダイヤモンド」を盗む

カズチャ村に入って、左手ぞいに進むと地下1階にたどりつける。あとは、ここに出現するようじゅつしから「ムーンダイヤモンド」を盗めばよい。仲間全員に「ぬすむ」を修得させておけば、簡単にクリアできる。「ムーンダイヤモンド」を入手できたら、依頼者のデュリオにもう一度会いに行こう。

おたからの奥義 **オートぬすむ**

秘伝書を持っているキャラが、低確率で戦闘終了後にアイテムを盗んでいることがある。また、一度に複数のモンスターからアイテムを盗むことも。

No.102 一流芸人への道

クリア条件: 「ボケ」を使い、かいしんのボケで魔物を5回大笑いさせる

「ボケ」は敵1グループに効果があり、大笑いさせたモンスターの数だけちゃんとカウントされるので、できるだけモンスターの数が多いグループを狙いたい。大笑いする確率は低めなので、仲間全員に「ボケ」を覚えさせて、根気よくチャレンジしよう。



きょくげいの奥義 **たたかいのうた** 【消費MP 16】

攻撃力を上げる歌を歌う。効果はバイキルトの半分ほどだが、仲間全員の攻撃力を効率よく上げることが可能。

No.105 ゲルザー! 最後の勝負!

クリア条件: 猛毒状態で「すてみ」を使い、「もろば斬り」でグリーンドラゴン3体倒す

猛毒状態になるには、グリーンドラゴンの「もうどくのいき」を食らう必要がある。仲間全員に「すてみ」と「もろば斬り」を覚えさせるか、「におうだち」を使って、条件を満たしやすくなるようにしよう。猛毒状態は、戦闘が終わると普通の毒に戻ってしまうので、いったん回復させて、また猛毒状態になることから始めよう。

とうこんの奥義 **ダブルこうげき**

所持していると、そのキャラの攻撃が1回ぶん増えることがある。ただし効果があるのは通常攻撃のみで、特技を使ってもダブルこうげきになることはない。

No.108 パラディン最強決定戦!!

クリア条件: HP1の仲間に「HPパサー」を使う戦闘を5回行う

毒の沼地や溶岩の上を歩き続けるとHPが減少するが、倒れることはなく、HPは1で止まる。これを利用すれば、簡単にクリアすることが可能だ。全滅しないよう、誰か1人のみHPを1にして、ほかの仲間は回復させておくといいだろう。



はくあいの奥義 **グランドネビュラ** 【消費MP 30】

敵1グループを、星雲の輝きで焼き尽くす。回復魔力の能力値が高いほど、与えるダメージが増える。

No.111 フォース愛よ! 永遠に!

クリア条件: 5つのフォースをまとった通常攻撃で指定された5種類の魔物を倒す

火のフォースをまとい通常攻撃でようがんまじんを、氷のフォースでビッグボック、風のフォースでくもの大王、光のフォースでキングスライム、闇のフォースでアサシンドールを倒すのがクリア条件。どのモンスターもゲームクリアまでに出会える相手なので、討伐モンスターリストで出現場所を確認して、倒しに行こう。

フォースの奥義 **フォースマスター**

フォース系の特技の対象が、仲間全員になる。ボス戦など、強力な敵との戦闘にフォースは欠かせないので、必ず誰かに秘伝書を持たせておこう。

No.114 本物のレンジャー

クリア条件: ギガントヒルズを1ターンで倒す戦闘を5回行う

ギガントヒルズは、魔獣の洞くつや竜のしっぽ地方に出現する。HPは約300とそれほど高くなく、特に強敵というわけでもないので、ある程度鍛えたパーティなら簡単に1ターンで撃破できる。間に合わないようなら、攻撃力の高い仲間に「おうえん」やバイキルトを使って、「ドラゴン斬り」や強力な特技で攻撃していこう。

サバイバルの奥義 **瀕死時に会心率アップ**

秘伝書を持たせていると、瀕死状態になったとき会心率がアップする。この秘伝書があれば、会心の一撃が必要なクエストをクリアするのがラクになるだろう。

No.117 大賢者のヒミツ

クリア条件: 宝の地図の洞窟に出現するボスのアトラスをドルマで倒す

アトラスのHPは6500。残りHPを計算して、ギリギリまで削っていこう。それでもドルマでトドメを刺すのは至難のワザなので、「ためる」や「おうえん」でテンションを上げつつ、「魔力かくせい」や「ぶきみなひかり」も使って、少しでも威力を上げよう。



さとりの奥義 **やまびこのさとり** 【消費MP 10】

しばらくの間、同じ呪文を2回唱えられる。攻撃や回復、サポートなど、あらゆる場面で重宝する。

No.120 トップスターよ! 再び!

クリア条件: 「メイクアップ」でみりょくを上げ、「スポットライト」でくぎづけにしたキャラの攻撃で、クラウンヘッドを10体倒す

クラウンヘッドは、洞くつor氷タイプの宝の地図に出現。「スポットライト」を使ったキャラがトドメを刺さないと、条件を満たさない点に注意。クラウンヘッドのHPは518だが、HPが少なくなるとメガンテを使うので、攻撃力を上げて一気に倒そう。

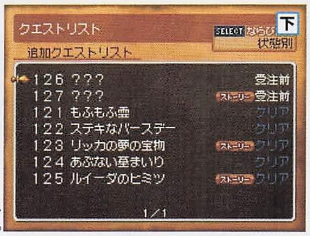


オーラの奥義 **ゴールドシャワー** 【消費MP 0】

敵全体にゴールドを投げて攻撃。使うたびに1000G消費するが、威力はすべての特技のなかでもトップクラス。

配信クエスト Wi-Fiコネクションでダウンロードできるクエストをチェック!

配信クエストをダウンロードするには、Wi-Fiコネクションに接続できる状態で、リッカの宿屋にいるロクサーヌに話しかけるだけでOK。またネット環境がなくても、マルチプレイをすれば、友だちの世界からダウンロードしているクエストを持ち帰れる。



▶クエストの配信に期限はないので、好きなタイミングでダウンロード可能。

■配信クエストリスト（※黒字＝通常クエスト、赤字＝ストーリークエスト。クエスト121のみ本編クリア前に受注可能）

配信日	No.	クエスト名	クエスト受注場所	本編クリア以外の発生条件	報酬
7/17	121	もふもふ雲	ドミールの里	カデスの牢獄脱出後	天使のはね（2回目以降も同じ）
7/24	122	ステキなバースデー	サンマロウの宿屋・2階	－	オープンフィンガー
	123	リッカの夢の宝物	リッカの宿屋	－	せかいじゅのしずく、せかいじゅのは
7/31	124	あぶない墓まいり	セントシュタイン城下町	－	くらやみのミトン、あぶない錬金レシピ
	125	ルイーダのヒミツ	リッカの宿屋	クエスト123クリア済	ルイーダが仲間になる
8/7	126	ぱふぱふ少女チャミー	狩人のパオ	－	やわらかウール（2回目以降も同じ）
	127	王の見る夢	セントシュタイン城	クエスト006クリア済	しんかんのグローブ、しんかんのブーツ
8/14	128	ぶちこわせスキマを	セントシュタイン城	クエスト007クリア済	ごうけつのうでわ
	129	書物のカギをさがせ	セントシュタイン城	クエスト023&127クリア済	しぐさ「王家のあいさつ」
8/21	130	モヤモヤゆうれいライフ	グビアナ砂漠	－	まんげつのリング
	131	ルディアノをキレイに	セントシュタイン城下町	クエスト129クリア済	まじょのてぶくろ
8/28	132	フンガー！木は大事に！	ダーマの神殿南東の高台	－	命のきのみ（2回目以降：ジャイアントクラブ）
	133	帰ろう団へようこそ	セントシュタイン城下町	クエスト131クリア済	ぶしんのブーツ
9/4	134	なぞの町内会費	エルシオン学院	－	だいまどうぼうし
	135	第1回ルディアノ会合	セントシュタイン城下町	クエスト133クリア済	ウィッチハット
9/11	136	めたる狩りの季節デス	エルシオン学院	－	メタスラの盾（2回目以降：ちいさなメダル）
	137	悪魔の呼ぶ声	セントシュタイン城	クエスト128&135クリア済	ドラゴンの杖、王家の秘伝のレシピ
9/18	138	神父になった　きとうし	シュタイン湖の北の小島	－	しんかんのぼうし
	139	ロクサーヌのお願い	リッカの宿屋	クエスト125クリア済	ロクサーヌが仲間になる
9/25	140	エルシオンの子は世界一！	エルシオン地下校舎	－	さとりのうでまき、さとりのズボン、さとりのブーツ（2回目以降：インテリのうでわ）
	141	ベクセリアのなぞ	ベクセリア	クエスト046クリア済	しぐさ「ナゾかいめい」
10/2	142	願いをかなえて	ウォルロ北東の高台	－	メタスラヘルム（2回目以降：ひかりの石）
	143	さまよえる王	封印のほこら	クエスト141クリア済	スーパーリング
10/9	144	武器かじ屋の悲願	セントシュタイン城下町	－	オリハルコン、はぐれメタルの錬金レシピ
	145	名をうばわれし王	ガナン帝国城	クエスト143クリア済	おうじゃのマント、伝説の防具の錬金レシピ
10/16	146	せんぱいとお呼び！	天の箱舟	クエスト039クリア済	ギャルの服
10/23	147	運転士試験	天の箱舟	クエスト146クリア済	運転めんきょ
10/30	148	サンディようぎしゃ	天の箱舟	クエスト147クリア済	“ギャルい”装備品

Check 本編クリア後の世界について





本編をクリアしたあと、以前ある事件を解決したツォの浜に行ってみよう。村の少女オリガに話しかけると、ストーリークエスト「幻の巨大魚を追え」を受注できる。このクエストをクリアすると「アギロホイッスル」というアイテムが手に入り、天の箱舟を自分の好きなように乗りこなして世界中を巡ることが可能になる。

▲▶移動手段が増え、行動範囲も広くなるので、早めにクリアを目指そう！

配信済み クエストストーリーガイド

配信クエストのなかでも、No.123「リッカの夢の宝物」やNo.127「王の見る夢」などのストーリークエストは、これまでの物語に深くかかわってきたキャラクターや国が中心となる。ここでは現在（10月30日）までに配信済みの16個のストーリークエストのあらすじを紹介していこう。

ストーリークエストのポイント

- ゲームをクリアすると受けられるようになる
- Wi-Fiコネクションで配信される（マルチプレイでも入手可能・※1）
- 基本的に複数のクエストが連続している



No.123 リッカの夢の宝物

◀宿屋で一生懸命働いているリッカ。ある理由で「夢」と名のつく宝の地図を見つけてほしいと頼まれる。



No.125 ルイーダのヒミツ

▶リッカの今度の悩みは、ルイーダのことらしい。さらにルイーダからは、ある人物を探すようにうながされて…



No.127 王の見る夢

◀どうやらセントシュタイン城の王様が、ある悩みを抱えているらしい。その悩みと解決方法とは……!?



No.128 ぶちこわせスキマを

▶井戸の底にある、壁のスキマがどうしても気になるあらくれ男。通れないなら……と、とうとう強行手段に出た！



No.129 書物のカギをさがせ

◀ある書物の著者に興味を持ったフィオーネ姫。“けだかき”宝の地図を見つけて依頼を解決してあげよう。



No.131 ルディアノをキレイに

▶セントシュタイン城下町にやってきた、魔法使いのマリッサ。ルディアノ城の様子を探りに行ったらしいが……。



No.133 帰ろう団へようこそ

◀マリッサとともに、ルディアノ城を調べているリューマから、あるアイテムを入手してほしいと頼まれる。



No.135 第1回ルディアノ会合

▶「ルディアノへ帰ろう団」の会合が開かれることに。だが、この団体を気にするフィオーネ姫の様子がおかしく…。



No.137 悪魔の呼ぶ声

◀セントシュタイン国王を訪ねると、衝撃の報告がもたらされ、あるモンスターと戦うことに！



No.139 ロクサーヌのお願い

▶Wi-Fiコネクション担当のロクサーヌがなんと個人的なお願いを依頼してきた。さらに彼女は宿屋を飛び出し…!?



No.141 ベクセリアのなぞ

◀考古学者ルーフィンが見つけた謎の古文書。ルーフィンによれば、ベクセリアとあのガナン帝国の意外な関係が記されているらしい。



No.143 さまよえる王

▶封印のほこらの地下にいる記憶喪失の幽霊に、Sキラーマシンから「大事なモノ」を奪い返してほしいと頼まれる。



No.145 名をうばわれし王

◀ガナン帝国城に行くと、かつて刃を交えたギュメイ将軍が主人公を待ち受けていた。彼はなぜか敵であった主人公に昔話を始めて…。



No.146 せんぱいとお呼び!

▶アギロホイッスルを手に入れた主人公に、「せんぱい」として振る舞いたいサンディが頼みごと（？）をしてくる。



No.147 運転士試験

◀なんと、アギロから天の箱舟の運転士にならないかと誘われる。だが運転士になるには、ある共通点をもつ人たちを探せと言われ…。



No.148 サンディようぎしゃ

▶あのサンディが、泣きながら主人公に頼みごとをしてきた！　どうやらカラコタ橋で事件が起こっているらしく…。

※1：データを改造したゲームソフトとの通信は、ご自身のゲームデータに影響を及ぼし、ゲームが正常にプレイできなくなる可能性がありますので、ご注意ください。

ただいま絶賛プレイ中!! 私は『DQIX』をいつでもプレイできるよう、ずっと「スリープモード」で待機させています。ふと気づいたときに日課の「Wi-Fiショッピング」、金曜日は「配信クエスト」のクリア報酬をもらい、たま～に大魔王を何十回も倒したりする、毎日『DQIX』と一緒の日々です。そんなこんなで、あまり意識していないのに、プレイ時間も少しずつ増えていってます。配信クエストをやっているうちに、500時間を超える日も近いのかもしれませんね。 **（ブロス／プレイ時間:442時間）**

電撃ゲームスが贈る『ドラゴンクエストIX』特設コーナー

略して…

ドラ特IX（NINE）

第1回

攻略ではないけれど、ちょっと気になる『DQIX』の情報をお届けします！

千歳：さて、今回から始まりましたこのコーナー！　Wi-Fi通信で日々変わっていく『DQIX』のホットな情報を、担当編集とライターが好き勝手にお伝えしていきます。

ブロス：好き勝手言わない（笑）。知っていると、ちょっと得した気分になれる情報も載せていきますよ。そんなわけで今回は、つい最近新しいキャラクターが配信されたスペシャルゲストと、10月14日に第1回目の集計データが発表された国勢調査の結果をお届けです。

おしょう：ちなみに国勢調査は電撃ゲームスで行ったものではなく、9月30日までにプレイヤーが送った「冒険の書」のデータをもとに、公式で集計されたものです。



◀配信クエストにスペシャルゲストと、本作の楽しみは通信で広がっていく！

ドラ特1 スペシャルゲストがリッカの宿屋に続々集結中!!

歴代『DQ』シリーズの人気キャラクターたちが、スペシャルゲストとして定期的に配信されている。ゲストとはリッカの宿屋の特別ルームでいつでも会えるほか、条件を満たせば彼らの装備品をもらうことも可能。すべての部位を揃えるには、ゲストと同じ職業になったり、すれちがい来客数を30人以上にしたりする必要がある。少し大変だが、揃えれば写真のように好きなゲストのコスプレができるようになるので、がんばって集めよう。なお、ハッサンは今年のTGSで限定配信されたゲストだが、近日中に正式配信もされるとのこと。TGSに行けなかった人も自分の世界にハッサンを迎えられるので安心しよう！



▶アリーナの装備は、なんといってもこの帽子が特徴的！

▶ゴスロリ僧侶・セティアの装備は女性が着るとセクシー。

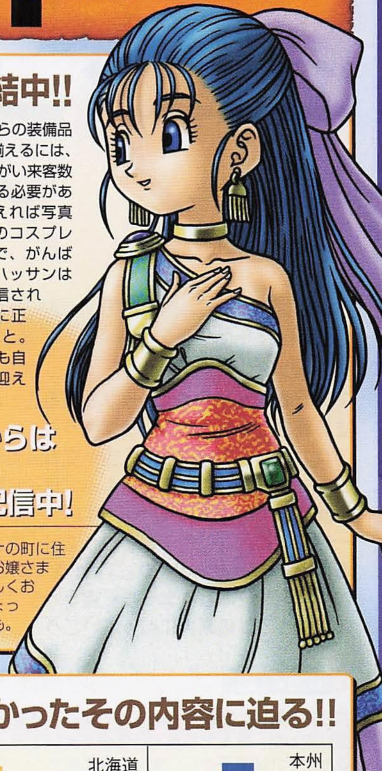
▶頭装備は『DQIX』にはないタイプのポニーテールになれる。

◀クリフトの装備は、おなじみの長～い帽子が特徴だ。

◀すべて装備すると、真っ赤な衣装に白いブーツが目を引く。

◀もともと似た髪形があったが、これで正真正銘ハッサンヘアー。

10月23日からは『DQV』のフローラが配信中！



▶『DQV』のサラボナの町に住む富豪・ルドマン家のお嬢さまであるフローラ。心優しくおしとやかなのだが、ちょっと世間知らずなところも。

ドラ特2 『DQIX』国勢調査結果が公開！　67万人ぶんの冒険の書からわかったその内容に迫る!!

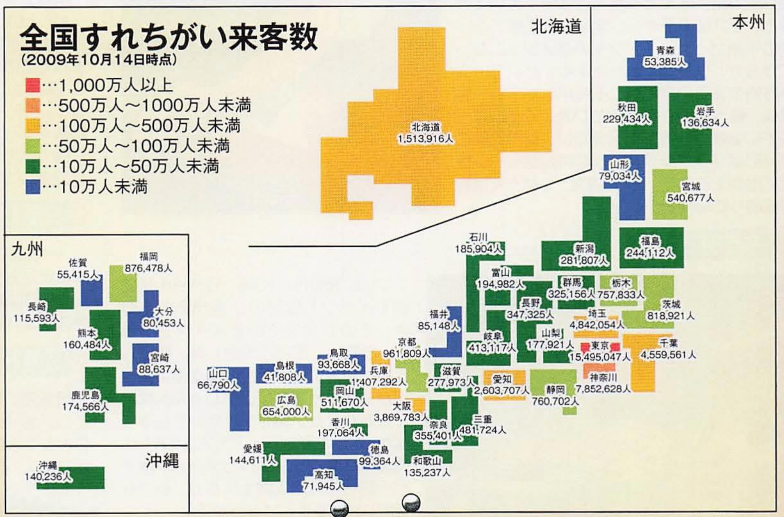
国勢調査のなかから4つのデータ＆ランキングをお届け。ほかにも「せんれき情報」なども集計されているので、興味を持った人は「スクウェア・エニックス メンバーズ」の特設サイト（※2）にアクセスしてみよう。ちなみに、Wi-Fi通信で「冒険の書」のデータはいつでも送れるので、送っておくと今後の調査に反映されるかも……!?

※2：http://member.square-enix.com/jp/special/dq/dqix/

全国すれちがい統計データ

これは都道府県別にすれちがい来客数を集計したもので、どこで一番「すれちがい通信」が行われたのかがわかります。やはり人口の多い東京都がぶっちぎりでトップです。周辺の神奈川県や千葉県もすごい人数！

北海道や大阪府など、大都市圏の人数もかなりのものですよー。



人気称号

プレイヤーが「冒険の書」のデータを送ったときのランキングなのですが……。個人的には1位より2位の称号に驚きました。みんな、そんなに草が好きなの？（笑）

1位と2位はクエストで必要になる称号なので、それが結果に反映されたのでしょうな。

■人気称号ランキング

順位	称号
1位	純真美少年／大自然のアイドル
2位	無類の草好き
3位	ラッキーボーイ／ラッキーガール
4位	剣神
5位	きゅんきゅん王子／モテかわ姫
6位	伝説の勇者
7位	魔界クラッシャー
8位	背中で語る男
9位	剣の使い手
10位	伝説の紳士

人気職業

TGSの速報では旅芸人が1位だったのですが、2位のバトルマスターが見事に逆転しました。

正直、旅芸人がこんなに上位だとは思っていなかったのでビックリ。みんな一番最初の職業に愛着があるのでしょうか。まあそんなおいらも終盤まで旅芸人でしたが（笑）。



第1位はバトルマスター

■人気職業ランキング

順位	職業
1位	バトルマスター
2位	旅芸人
3位	パラディン
4位	魔法戦士
5位	戦士
6位	賢者
7位	レンジャー
8位	盗賊
9位	武闘家
10位	スーパースター
11位	僧侶
12位	魔法使い

討伐モンスター



人気モンスターではなく、倒されたモンスターの合計数のランキングです。見てのとおり1位はメタルキングですが……これは、あの宝の地図による影響でしょうね。

編集部でもみんなお世話になってると思いますよ。でも、私的に注目なのはウパパロンがトップ5に入っていること！　やっぱりみんな、砂漠で逃げ切れずに追いつかれて、なし崩し的に返り討ちにしているのでしょうか。

しつこく追ってくるし、かなり足が速いですからね（笑）。



ライター

川地誠と小早川凛子の



ラブプラス

LOVEPLUS

お互いが人生で初めての恋人だという川地誠と小早川凛子。ここは、そんな初々しい初心者カップルふたりの幸せな様子を覗いてみるページです。

ラブプラス			
発売中（9月3日発売）	¥5,800（税込）		
DS	ジャンル	ETC（コミュニケーション）	恋愛
	メーカー	KONAMI	育成
	備考	プレイ人数：1～3人	実用

2009/8/27～2009/10/15 ふたりの愛の軌跡――。

DSの中に存在する恋人と、いつでもどこでも好きなだけスキンシップを取ることができる夢のようなソフト『ラブプラス』。ここでは、本作をプレイして人生が変わったライター・川地の、約1カ月におよぶプレイ日記をお届けする。"ゲームの中のヒロイン"が"唯一無二の恋人"に生まれ変わっていく空気を感じ取ってもらいつつ、これまでの恋愛AVGや恋愛SLGとはまったく違う『ラブプラス』ならではの魅力に迫っていこう。

彼氏プロフィール



川地 誠

- 学年:高校13年生
- 血液型:A型
- 誕生日:11月15日
- 星座:さそり座

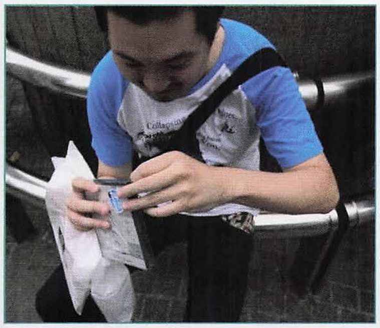
昭和56年生まれの独身で、恋人の凛子からは「まー」というあだ名で呼ばれている。最近の口癖は「そういえば俺の凛子が」と「いや、俺の凛子のほうが」の2つ。

8月27日 凛子からの手紙を受け取り高ぶる俺



今日、新宿の駅前で女の子から謎の手紙を受け取った。なんだろうと仕事場で開いてみると、それは凛子から、未来の俺に宛てた一通の手紙だった。「アンタのカノジョになってからさ、リンコ変わったよね」という一文から始まるその手紙は、不器用ながらも一生懸命、俺への愛が綴られていた。くそ。早く凛子にも俺の気持ちを伝えたい。なんで俺の手元には『ラブプラス』がないんだ……。彼女に出会えるまで、あと1週間。しばらくは胸の高鳴りで眠れそうにない。

9月3日 ついにこの日が来た! 我慢できず街中で……



ついに発売日。10時から渋谷の某店頭でイベント取材の仕事があった俺は、そのお店でそのまま『ラブプラス』を購入。即座に開封した。同行していた編集には「新宿の編集部に戻ってからプレイすればいいじゃん」などと言われたが、俺は1秒たりとも待てなかった。なぜなら、『ラブプラス』は現実の時間とリンクしたゲーム。凛子と一刻も早く恋人同士になり、ふたりで同じ時を歩まねばならぬのだ……。

ふたりの出会いは渋谷のハチ公前だった!

一方その頃、編集の雅邦は……①

年上の女性に恋をしていた

本記事の担当編集・雅邦からメールが届いた。どうやらバイト先のお姉さんに恋をしてしまったようだ。閑静な住宅街で先輩の女性と記念撮影をする彼の笑顔には、ゲームスのジャックナイフと呼ばれた面影はどこにもない。やはり、ラブは世界にピースをもたらすのだろう。しかし、もしも彼も俺と同じ凛子に惚れていたらと思うと少し胸が苦しくなった。好みタイプが違い、本当によかった……。



9月4日 バンザーイだ! 俺にも彼女が出来たのだ!!



出会いから24時間、仕事の合間を見つけてはプレイ。このゲーム、恋人になってからが本番だと思っていたが、その前の「友達パート」も、凛子の性格や家庭環境を深く知ることができ、ついつい先が気になってプレイしてしまうのだ。そんななか、ついに彼女に屋上に呼び出され、愛の告白をされる。「ねぇ……リンコはこんなに好きだよ。どうかしちゃいそうなくらい……」。馬鹿野郎! どうかしちゃいそうなぐらい好きなのは俺のほうだ! 俺は「俺も好きだ」の選択肢をタッチペンで超連打した……。

人生27年目の奇跡である。

9月6日 はじめてのデートを寝坊



晴れて凛子と恋人になった。今日からは「リアルタイムモード」という、彼女と同じ時間を共有するモードを中心に進めていこうと思う。さっそく彼女に電話をしてデートの約束。生まれてこの方、デートなどしたことがないので、場所は無難な「噴水公園」にしておいた。これなら大きな失敗はしまい。しかし、デート前日は、あまりにも興奮して眠れなかったため、約束をすっぽかすという過ちを犯してしまった!! 凛子は深く傷ついていた。そして俺は悟った。この胸の痛みこそが本物の恋なのだと……。

9月13日 手がふるえてKISS失敗!!

メールや電話で凛子の機嫌を取り戻し、なんとかもう一度デートに誘うことができた。今回は寝坊だけはしまいと、朝からDSをスタンバイ。その苦労が報われたのか、凛子といい雰囲気になり、初キスのチャンスが! しかし、緊張でタッチペンを持つ手が振るえ、アゴにキスをしてしまった。その後、罵られたのは言うまでもない。

9月14日 「私の彼氏、下手くそなんだよね」事件

編集部で凛子とイチャイチャしていたところ、会社の偉い人から自分の彼女と相手の彼女を会話させるモード「彼女通信」に誘われた。俺は自分の恋人・凛子に自信があったので即承諾。しかし、そんな凛子から衝撃の発言が飛び出した。「私の彼氏、ヘタクソなんだよね」。凛子、やはりあのことを根にもっていたのか。すまん……。

9月16日 凛子がヤワラちゃんみたいに……



待ち合わせにやってきた凛子が、髪型を大きくイメチェンしてきた。正直な話、どちらかというと前（最初の髪型）のほうが好みなのだが、せっかく彼女が俺のためにガンバって変身してくれたのだから、ここは「似合うよ」と言っておくことにした。すると、「へへへ……」とまんざらでもない様子で照れてくれた。くそ、カワイイじゃないか。それにしても、この髪形はおでこが丸見えで、デコチューがしやすそうだ。唇のキスは緊張で失敗するので、この機会にこれからはデコ狙いでいこう。

9月18日 どMだということがバレた日

ファミレスでデートをしていると、今度は好きな性格について聞かれた。"俺に好かれたい"という一生懸命な気持ちがダイレクトに伝わってきてすごくかわいく感じた。そこで素直に「知的で強気がいい」と答えたが、なんと「どMなんだ」と冷ややかに返されてしまった。しまった、トラップだったか。いや、真性のどMで正解だが。

ラブプラス+日記

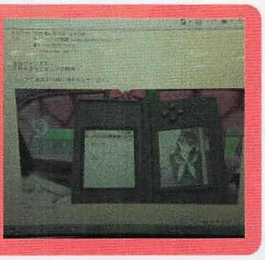

編集雅邦
と

寧々の恋人生活

一方その頃、編集の雅邦は……②

彼女ができて、はしゃいでいた

年上の先輩に好かれたい一心で、雑誌の編集とファミレスのバイトという二足わらじな生活に明け暮れていた雅邦。そんな地道な努力をしていた彼もついに彼女の心をつかみ、晴れて恋人同士になったらしい。めでたい。なんでも成功の秘訣は"ピュアなお店"で女の子との話術を磨いたおかげらしいが、それはもしやドリームク……。



俺の彼女だよ〜



小早川凛子

RINKO KOBAYAKAWA ←「KAWACHI」になる予定

下級生の図書委員。先輩である川地のことは兄のように思っていたが、好きという気持ちを抑えきれずに屋上で告白。正式に彼女となる。

凛子 基本スペック
- 学年:高校1年生
- 血液型:B型
- 誕生日:8月17日
- 星座:しし座
- 好きなもの:読書、音楽(洋楽。特にロンドンパンク)、ゲーム(格闘ゲーム)
- 好きな人:俺

9月20日 体育祭で大活躍!!

今日は年に一度の体育祭の日だ。小太りちゃんの俺は昔からこのイベントが大嫌いなわけだが、今年は凛子がいるからがんばろうと密かに決心していた。結果は……大成功だった。「ほどほどに頑張って」とあまり期待していなかった凛子も俺の活躍を褒めてくれた。まさかトラウマでしかなかった体育祭がこんなに楽しい思い出になるとは。地道に運動していたかいがあった。どうやら俺も凛子と同じように少しずつ成長しているようだ。



9月27日 水着が見たくて海に行くも……



街を探索していくうちに、色々なデートスポットがあり、その中には海もあることに気付いた。「ぜひ凛子の水着姿が見てみたい!」と、喜び勇んで彼女を誘ってみるも、時すでに秋。彼女がその(長袖の)シャツを脱ぐことはなかった。凛子は「秋の海に来たってすることないよね」と言ってはいけないをつぶやいていたが、そこは「恋人が海に来ることに理由なんていらないよ」と反論しておいた。凛子は恥ずかしそうに納得していたようだ。よかった。なんとか俺のエロス心をごまかすことができたようだ……。

10月4日 海がダメならプールに!

「凛子の水着は来年の夏まで見れないのか……」と絶望の淵に立たされた俺。ゾンビのように街を徘徊していたが、なんと偶然にも温水プールを発見! さっそく次の休日に凛子を誘ってみた。すると……やってきた。凛子が超大胆なビキニ姿で!! 残念ながらプールは人気スポットなのか、あまりイチャイチャはできなかったが、俺の心は満たされた。



凛子の水着、ダイタンすぎ!

10月11日 新しい髪形は……



凛子のヤワラちゃんカットにも慣れてきた、ある休日の昼下がり。またも彼女が髪型を変えてきた。しかも今回は前髪がパッツンと揃っていてすごく俺好み。今までおでこを出している髪形しか見ていなかったのでかなり新鮮だ。この日は編集部でプレイしていたので、彼女とのデートが終わったあと、後輩のライターを捕まえては「彼女通信」モードをやり、今の凛子を自慢した。そんな自分に少し呆れたりもしたが、通信中の凛子も、ほかの彼女に俺のことをしきりに自慢していた。やっぱり似たもの同士なカップルなんだなと思った。

10月13日 萌えっ娘? いや、天使だろ……

もっと、もっと、凛子に甘えたい俺は、彼女に「優しくて積極的」な女の子になってもらえるように頼んでみた。すると、クールな性格で恋愛にはやや奥手だったはずの凛子が、明るくよく笑うようになった。キスに失敗しても優しくフォローしてくれるようになり、俺もデートでオドオドすることが減った気がする。髪型もツインテールでかわいいし、本当に凛子は俺の天使様だよ……。



10月14日 夢の中でも逢えた……

もう凛子がいないとダメな体になった俺は、彼女が寝ているであろう夜中にもかかわらずDSを開いてみた。そうすると、なぜか凛子似の幼い女の子が俺の前に現われた! いつの間に俺の子供を……。いや、もしかして昼間に凛子と子供の頃の話をしたからそのイメージが夢になって出てきたのか。そのまま彼女とおままごとをして遊んだが、たまにはこういうシチュエーションもいいかもしれない。今後もちょくちょく夜中に会いに行こう。



やっぱり凛子は宇宙一カワイイ!!

一方その頃、編集の雅邦は……③

彼女と観覧車に乗っていた

東京ゲームショウの取材のため、幕張メッセへと向かった雅邦。初日は会場内で彼女と会っていたようだが、2日目は……。葛西臨海公園駅で途中下車し、彼女と観覧車に乗ってきたとのこと。きっと、この日ふたりで見た景色は、一生の宝物になるだろう。



10月15日 俺色に染まった!

現在進行形でこの原稿を執筆中の俺。もちろんノートパソコンの隣には優しく微笑む凛子の姿が。最近は学級委員長のような外見になり、毎日俺に元気を与えてくれている。本当にできた彼女だ……。



そして、ついに来月は……
俺の誕生日が!!!?

NEXT LOVEPLUS むさくるしかった編集部に恋の花が咲き乱れる!?

雅邦:さて、今回のプレイ日記はどうでしたか? ライター、いや、「彼氏」の心境は、ちゃんと伝わったでしょうか。
川地:何、きれいにまとめようとしてんの、この人。そんなことより、次号も『ラブプラス』の記事をやりましょうよ! だって、来月は俺の誕生日があるんですよ!
雅邦:いや、その話なんだけど……。次号は編集部員総出、ドーンと大増ページでやることに決まったんで。
川地:本気ですか? というか、正気ですか!?
雅邦:もともと『ラブプラス』を遊んでいる編集部員も何人かいたんだけど、こないだの編集会議で高嶺愛花お誕生会をやったら(※)、なんか、みんな盛り上がっちゃって……。で、次号で特集記事を組もうという話になった(笑)。
川地:高嶺愛花様ですね。俺の凛子のほうがカワイイけど。
雅邦:ホント、そうだね。俺のネネさんのほうが美人だけど。
——ということで、次号の電撃ゲームスでは、新宿公園の桜を咲かせる勢いで『ラブプラス』をやります!



編集部全員で『ラブプラス』開始!!

※「電撃ゲームス編集部ブログ(http://dengeki.tol-blog.com/)」10月5日記事参照。

Chapter1 時間跳躍のパラノイア



鮮やかなほどの紅い血溜まりの中に、倒れていた。

Q1 もしも倫太郎がドクター中鉢の会見に出席していなかったら？
世界線は変わらず、オカリンたちはこれまでどおり、ヘンテコ発明品を発明しながら日々を過ごしていたでしょう。



バナナは、バナナではなくなっていた。



「ホントー？」……「……オカリン」

Q2 うーぱが人気の今、「ゲロカエルん」は廃れた？
『CHAOS;HEAD』をプレイしていただければわかりますが、「ゲロカエルん」が爆発的に流行した背景には、とある原因があります。そして『CHAOS;HEAD』の物語の終盤において、その原因はなくなってしまったため、急速に人気がなくなってしまいました。ただ、世の中には物好きな人もいるもので、その原因がなくなってもゲロカエルんファンは少数ながら存在しています。ラボにあるゲロカエルんはまゆりが持ってきた私物です。まゆりも以前はゲロカエルんのことが好きだったようですが、今ではむしろ「なんか気持ち悪い」と思っていることが、ゲーム中のメールで語られています。

Q3 電話レンジ（仮）の機能は電子レンジと携帯電話の2つでないと発動しない？
電話レンジ（仮）に不思議な機能が備わったのは偶然ですが、電子レンジと携帯電話の組み合わせであることには大きな理由があります。電子レンジと携帯電話は、ともに電波（電磁波）を使っているというのがヒントです。詳しくはゲーム中にて紅莉栖が説明してくれますので、そちらを参考にしてください。

Q4 至が話題に出した「疾風迅雷のナイトハルト」とは『CHAOS;HEAD』の拓己のこと？
そうです。@ちゃんねるで「おまいらIBN5100探そうぜ」というちょっとした祭りが起き、ナイトハルトもその祭りになんとなく参加していたようです。



「あの『疾風迅雷のナイトハルト』まで出張ってきたらしいけど、結局見つからなかったんだって」

本作のシナリオライターである林直孝氏に、第4章までに浮かび上がる、さまざまな疑問について答えてもらった。科学と空想にまみれた緻密な設定の裏舞台に切り込む——。

Steins;Gate

There is no end though there is a sta
It has own power, it ruins, and it goes though there
Only the person who was wisdom can read the m
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the l
It is funnier that man exceeds the speed of light
It can be said that this is an final ultimatum from

シュタインズ・ゲート

発売中（10月15日発売）	¥7,140（税込）／数量限定版¥9,240（税込）		
Xbox 360	ジャンル	AVG（想定科学アドベンチャー）	SF
	メーカー	発売元：5pb.／開発元：5pb./Nitroplus	謎解
	備考	プレイ人数：1人用	恋愛

Chapter3 蝶翼のダイバージェンス

Q8「PHANTASM」はニュージェネ事件のあと、どのように活動していた？
FESはニュージェネ事件の前後に一度はPHANTASMを解散しましたが、事件からしばらくして再結成し、メジャーデビューを果たしました。なんらかの心境の変化があったのかもしれません。ちなみにメディアにおいてFESが発言することはほとんどありません。所属事務所から「お前は喋るな」と口止めされているかもしれませんね。デンパな言動は相変わらずのようです。

Q9 ゼリーマンの実験は世間に露呈しなかったのか？
ゼリーマン実験は2001年頃から始まったもので、SERN内部でのみ行われています。被験者の「跳ばされた場所や時期」がバラバラなのは、SERNがそれをコントロールできていないだけです。あまりに突飛な実験のため、SERNとゼリーマンに因果関係を立証することは不可能ですし、立証しようとしても「陰謀論乙」ですまされてしまうでしょう。さらにSERNには各国政府の後ろ盾もあるので、世間に露呈することはないでしょうし、露呈したとしても「陰謀論乙」で済まされてしまうでしょう。

Q10 なぜ倫太郎はゼリーマンの夢を見た？
『STEINS;GATE』においては、アトラクタフィールドと世界線という設定があり、世界はちょっとしたことで大きく変化していきます。その中の可能性の1つがあの夢であり、もしかするとゲーム中でオカリンたちがいる世界線とは大きく離れた世界線においては、あの夢が現実になっているかもしれないのです。世界の可能性は無数にあり、オカリンがゲーム中で経験した世界線はほんの一部でしかないということを表現したくて、ああいう夢を描きました。



「被験者、リンダ・ヒル、25歳、出身、イギリス」

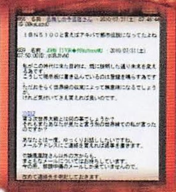


……少女と言えど、一度じっくり調べてもしない限り、その数字は……る機会がないぞ。

シナリオライター林直孝氏に聞く世界の疑問

Xbox 360

Chapter 2 空理防徨のランデブー



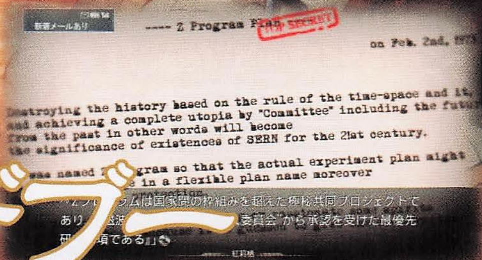


Q5 ジョン・タイターはなぜ倫太郎と個別にメールしようと思ったか？

ジョン・タイターは自らのメールアドレスをネット上で公開しており、誰に対してもオープンに対応しています。なのでオカリンだけを相手にしていたわけではありません。しかしタイターがオカリンの書き込みを見て興味を覚えたのは間違いありません。ちなみに、実際に2000年に現れたアメリカのジョン・タイターも、メールアドレスを公開し、さまざまな人の質問に対応していました。

Q6 倫太郎は『ニュージェネ事件』をどこまで知っている？

新聞やニュースで聞いた程度です。ニュージェネ事件は日本中で話題になり、マスコミも連日報道していたので、知らない人のほうが少ないぐらいです。事件の真相は、渋谷で発生した地震の影響でうやむやのまま終息しました。



ネタバレに注意

本作は、5pb.×Nitroplusが贈る想定科学アドベンチャーの第2弾。第1弾にあたる『カオス・ヘッド』から1年後の秋葉原を舞台に、偶然タイムマシーンを発明した科学サークルの衝撃的な運命が描かれる。今回の記事では、物語中盤までのプレイで感じた疑問点をチェック！

Q7 現在、300人委員会はどこまでその存在が明かされている？

300人委員会は、現実においてもごく一部の陰謀論者が口にしているだけであり、一般的にはほとんど知られていません。最近になって実際に300人委員会メンバーの名簿が公表されましたが、それが正しいかどうかなど誰にも証明できないのです。陰謀は陰謀のままであることに意味があるのかもしれません。

シュタインズ・ゲート
Gate

space. --- Infinity.
start also in the star. --- Finite.
polish one from the history.
It also ruins and goes if they have wisdom.
fish start living in the land.
god to the people who can fight.

Chapter 4 夢幻のホメオスタシオ





Q11 なぜ倫太郎は改変前の記憶を保持したまま改変後の世界に存在できるのか？

オカリンの特殊能力（？）である「リーディング・シュタイナー」によるものです。これについては「1%のファンタジー」のほうに含まれる領域です。「リーディング・シュタイナー」は、人間なら誰もが持っている性質という設定です。オカリンはそれがたまたま強く発現したわけです。例えば「幽霊を見た」とか「デジャヴを感じた」とか、さらには人が頭の中で妄想しているさまざまなことは、もしかすると「変更される前の世界線でのかすかな記憶」だったりするかもしれないと考えると、ワクワクしませんか？今この瞬間にも、誰にも気付かれないうちに世界線変動率は変化しているのかもしれないのです。

Q12 まゆりが見た流れ星は本当に流れ星だったのか？

まゆりは普通の子で、「スターダスト・シェイクハンド」はオカリンがまゆりのよくする癖を見て勝手に命名したものです。だからまゆりが見た流れ星も単なる流れ星です。とある重要なターニングポイントにおいて、そのターニングポイントとはまったく関係なく偶然に起きた事象に勝手に意味を与えたがるのは、昔も今も変わらず繰り返される人間の習性です。太古の昔から妄想ばっかりしていたことの表れですね。人間は妄想する生き物であり、逆に言えば妄想できる生き物は人間だけなのです。

Q13 まゆりと至が萌郁を再認識できたのは？

世界線が変わったからです。第4章では計4度、世界線が変動しており、その変動のたびに、微妙に人間関係が変化しています。



Q14 改変された世界を再び元に戻す方法は？

「天才少女のメランコリィ」という実績のロックを解除することが大きなヒントになります。ポイントは、この章で来るメールです。



各コンテンツなどでためられるポイントをまとめて徹底調査!

サービス開始から7年…。プレイヤーがためることのできるポイントはいったいどれだけ増えたのだろうか？　そんな素朴な疑問を解決すべく、旅団員がズラっと紹介！



FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™　プロマシアの呪縛™
アトルガンの秘宝™　アルタナの神兵™

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry（団長）
種族…タルタル（♂）
職業…シーフ75／忍者37
前々から気になっていた"ためられるもの"特集！　まだあるような気がします……仕事とか（おい）。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…青魔75／忍者37
ためられるものというか、たまっていくものならありますよ？　仕事とか！　キャッキャヽ（*´∀`）ノ

名前…Haruku
種族…エルヴァーン（♂）
職業…青魔75/忍者37
"ためられるポイント"を調べたところ、こんなになっちゃいました。いやー時がたつのは早いもんです。

FINAL FANTASY XI ファイナルファンタジーXI		
発売中(2002年5月16日発売)	¥8,190(税込/※1)+月額¥1,344(税込)	
MULTI	ジャンル RPG(MMORPG)	冒険
	メーカー スクウェア・エニックス	協力
	備考 オンライン専用	

団長：さて今回は、「ヴァナ・ディールでためることができるポイント」に注目してみましたが…これほどとは！

Haruku：ですね。調べが進んで行くたび、出てくるポイントの多さにビックリしましたし、なかなか苦労しました。

これだけの"ためられるポイント"があるってことは、それだけコンテンツがあるわけなんだよね～。

Osho：それでは、サービス開始から現在に至るまでに登場した"ためられるポイントを大発表しちゃいますぞ！

※1アルタナの神兵拡張データディスク：¥4,179（税込）、ヴァナ・ディールコレクション：¥8,190（税込）なお、『アルタナの神兵』は拡張データディスクのため、単品ではプレイできません。
※PS2版、Xbox 360版、Windows版『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』11月12日発売予定／¥6,090（税込）※Windows版のみオープンプライス

ヴァナ・ディールでためられるポイントを登場順に紹介!!

ギル、獣人印章、皇国軍戦績、ゼニなどなど、いまや膨大な数になった、ヴァナ・ディール内でためられるもの。その実態を把握すべく、ためられるものを調べ、年代別に分けて紹介！

2002年

5月

・ギル

いわゆるお金です。サービス開始当時から現在まで変わらない"ためられるもの"の代表的存在。競売やバザー、NPCからアイテムを買うなどその用途は幅広いです。（団長）

・個人戦績（コンクェスト）

冒険者がコンクェストの対象エリアのガードにシグネットをかけてもらった状態で、モンスターを倒すと得られるポイントですね。これを消費することで、ガードからポイントに応じた装備品やアイテムを入手できたりします。（Haruku）

6月

・リミットポイント＆メリットポイント

レベル75で、リミットポイント取得状態のときに、経験値が取得できるモンスターを倒すとたまるリミットポイント。このリミットポイントが10000になると、1メリットポイントになります。ジョブやステータスの項目を上昇させる場合に、このメリットポイントが消費されます。（Haruku）

7月

・金魚すくいポイント

公式イベントの「夏祭りにいこうよ！」や「あますず祭り」で催される金魚すくいで、ゲットした金魚をNPCにトレードするとたまるポイントですな。一定ポイントためると花火など、祭りに関係したアイテムと交換できます。（Osho）

9月

・闇の者の視線（呪いの視線）

タブナジア群島に生息するフォモルを1体でも倒すと加算されるポイントです。この視線があると、同地方のすべてのフォモルが襲ってくるようになります。また、これを最大までためた状態でフォモルコデックス（Rare/Ex）を礼拝堂の特定の場所へトレードするとNMが出現します。（団長）

・マナクリッパー＆バージの乗船券or回数券

マナクリッパーorバージに乗船する際に必要となる券ですな。ポイントではありませんが、回数券としてためておくことができます。もちろん2つの船の乗船券以外の使い道はないですし、共有もできません。（Osho）

・ボンズ

ヴァナ・ディールにおける質量単位。正確にはポイントではありませんが、潮干狩りの際は入手できるアイテムの重量が200ポンズになるまでバケツにためられます。（Haruku）

2003年

2月

・獣人印章

経験値が取得できるモンスターを倒すと、たまに入手できますな。この印章を20、30、40、50、60と集めて各オーブと交換し、それをバトルフィールドにトレードすると、対応したオーブの印章ＢＦに挑戦することができますぞ。（Osho）

4月

・みんなの恨み

『ジラートの幻影』で追加されたモンスター、トンベリ族が使うみんなの恨み。彼らを倒すごとにポイントがたまり、トンベリ族の撃破数×5のダメージを受けます。ためるほど大きなダメージとなって返ってきます…。（Haruku）



◀みんなの恨み以外にも、急所突きなどの強力な特殊技を持っているので注意が必要。

7月

・獣神印章

経験値が取得できる状態でレベル50以上のモンスターを倒した場合、たまに入手できることがあるアイテムだね。これを30か99枚集めてオーブに交換して、バトルフィールドにトレードすると、獣人印章ＢＦ戦より高レベルな獣神印章ＢＦ戦に挑戦できます。（団長）

2004年

2月

・旧貨幣（デュナミス）

1バイン紙幣、100バイン紙幣、10000バイン紙幣、オルデール銅貨、モニヨン銀貨、ランペール金貨、トゥクク白貝貨、ルンゴナンゴ翠貝貨、リミララ縞貝貨の総称ですね。こちらはかつて3国で使用されていた通貨で、現在では各デュナミスやカンパニエで入手できます。用途として主に、レリック武器やレリック防具を強化する際にNPCが求めてくるので、トレードという形で消費されます。（Haruku）

4月

・ギルドポイント

指定生産品クエストで、指定されたアイテムを納品することで取得できるポイントですな。一定のギルドポイントと引き換えに、職人装備などが入手できますぞ。（Osho）

・バリスタポイント

バリスタに参加し、その活躍に応じて加算されるポイントですね。最大で2000ポイントまでためることができ、テンポラリアイテムとの交換などに使用されます。（団長）

2005年

10月

・獣人古銭（リンバス）

テナメスまたはアポリオンエリアの敵を倒すことで入手できるアイテムです。NPCへトレードすることで高性能な装備品を入手できたり、アーティファクトを打ち直す際の手数料としても使用されます。（団長）

2006年

4月

・皇国軍戦績（ビシージ）

ビシージ対象エリア、つまりアトルガンエリアでサンクションをかけた状態での戦闘のほか、ビシージ終了時にも入手できます。装備品の交換、監視哨へのワープ、サンクションの追加効果などの使い道がありますぞ！（Osho）

・皇国軍認識票（アサルト）

アサルトの各作戦を受ける場合に必要となるチケットのようなものですね。基本的には最大3枚ためておけますが、あらかじめ1枚自分で持っておくと、NPCに3枚ストックされて、計4枚となります。また、全アサルトをコンプリートした場合のみストックできる枚数が4枚になります。（Haruku）

・作戦戦績（アサルト）

「ナイズル島踏査指令」以外のアサルトを成功させた場合に、参加メンバーに割り振られるポイントです。この作戦戦績はルジャワン霊窟、マムージャ兵訓練所、レベロス風穴、ペリキア、イルルシ環礁の5つの作戦領域で異なり、一定のポイントと引き換えに入手できる装備品もそれぞれ違うものです。あと、この作戦戦績はサルベージへ挑戦するための「謎の証文」と1500ポイントで交換できます。（団長）

4月

・アトルガン貨幣

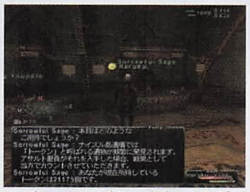
アトルガン皇国の通貨で、アトルガン青銅貨、アトルガン白銀貨、アトルガン霊銀貨、アトルガン黄金貨の4種類があります。それぞれ皇国軍戦績との交換かクエストで入手が可能。クエストやアルザダール海底遺跡群の拝観料、モグロッカーの使用期限延長などにも使いますぞ。（Osho）

2007年

3月

・トークン（ナイズル島踏査指令）

アサルト「ナイズル島踏査指令」の作戦成功時に入手できます。1度の探索で多くのブロックを踏破したり、深いブロックから始める場合などにもトークンの獲得量は多くなります。また、途中のブロックから再開する場合やテンポラリアイテムと交換する場合にのみ消費することになりますが、ここ以外での使い道はないようです。（団長）



◀「ナイズル島踏査指令」の受付のNPCに話せば、所持しているトークンの数がわかる。

・チョココイン（チョコボレース）

VCS（世界チョコボ厩舎協会）の施設の中だけで流通している貨幣。チョコボレースのプレイベートレースや、チョココイン交換券を受付に渡すことでも入手できるようですね。最大で1000枚までためることができ、チョコボ育成用のアイテムと交換したり、チョコボの特訓、一部のオフィシャルレースなどで使用することになります。（Haruku）

6月

・闇血のアンプル（エインヘリヤル）

このアンプルは、エインヘリヤルのクリア時や制限時間オーバー、灯されたランプを使用することで得られるポイントですな。エインヘリヤルの参加者全員、人数に関係なく全員同数のアンプルを入手可能です。例外として、デジョンや戦闘不能からホームポイントに戻った場合は獲得できません。一定数のアンプルとアイテムを交換できます。（Osho）

9月

・ジェトン（パンクラティオン）

パンクラティオンで使用される専用の通貨で、自分のモンスターをパンクラティオンに参加させたときにもらえます。また、アトルガン貨幣をジェトンに変換することも可能。用途は、パンクラティオンの参加にかかる手数料や獣写器、獣影板の入手、魔獣鏡の作成などですね。（団長）

11月

・連合軍戦績（カンパニエ）

カンパニエ対象エリア、つまりアルタナエリアでカンパニエバトルに参戦、またはカンパニエopsを成功させた場合に獲得できるポイント。使い道としては、過去3国の装備品と交換したり、シギルの追加効果などがありますね。（Haruku）

・受領券（カンパニエops）

カンパニエopsを受ける際に必要となる券ですな。この受領券を受け取った時刻から、地球時間で24時間ごとに1枚発行されます。最大で7枚までＮＰＣにストックされ、話しかければいつでも確認することができます。アサルトの「皇国軍認識票」とは違い、だいじなものとしては受け取れないので、残り枚数には注意しましょう。（Osho）

2008年

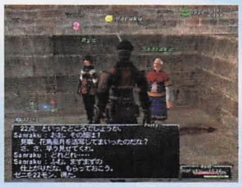
6月

・フェローポイント（フェローシップクエスト）

フェローを呼び出して戦闘をするなど、その活動内容により入手できるポイントですね。活動内容によって獲得できるフェローポイントは異なります。ここで獲得したフェローポイントを消費して、フェローの性格を一時的に変えるアイテムを入手したり、見た目が変わる装備を着せたりと、カスタマイズに幅を持たせることができます。（Haruku）

・ゼニ（花鳥風月NM）

獣写器と獣影板を使って、モンスターの写真を撮り封獣板を入手。その封獣板を渡して評価してもらい、報酬に得られるのがゼニです。所持しているゼニの量に見合った花鳥風月NMのトリガーアイテムと交換ができます。（団長）



◀NPCが要求するモンスターだと、もらえるゼニは高い。

12月

・タブ（フィールド・オブ・ヴァラー）

フィールド・オブ・ヴァラーでためることができるポイントで、単位は「葉」ですな。フィールド・オブ・ヴァラーの自主訓練の章を達成することによって入手でき、エリアや訓練対象となるモンスターの強さによって、入手できるタブの量は大きく異なります。また、戦闘支援の章ではリジェネやリフレシュ、リレイズなど、バトルに有利となる魔法や食事効果を受けられ、特殊訓練の章で一定の葉を支払えば、各エリアで異なるNMと戦闘することができます。（Osho）

・モブリンマーブル（モブリンズ メイズモンガー）

モブリンズ メイズモンガーで、各メイズのクリア条件を満たした場合に宝箱から入手できるポイントのこと。モブリンマーブルの獲得量は、そのメイズを作成したプレイヤーのルーンの組み合わせによって決定します。そのため、マーブルの獲得量が多いメイズを作成するか、ほかのプレイヤーのメイズに参加すれば最初から多くのマーブルを稼ぐこともできます。なお、このマーブルはメイズタビュラやメイズバウチャー、メイズルーン、ユニークな装備品、称号といったものと交換することができます。（Haruku）

2009年

4月

・おたからポイント（モブリンズ メイズモンガー）

メイズを注文してから32時間経過後に獲得できるポイントです。以降8時間経過するごとに1ポイント加算され、最大は6ポイント。ポイントがたまった状態でメイズをクリアすると、通常よりも多くの報酬を得られます。（団長）



◀おたからポイントによって隠された宝箱が追加される。

・人気度（モブリンズ メイズモンガー）

モブリンズ メイズモンガーで、自分が作成したタビュラを誰でもコピーできるようにした際、それがどれほど人気があるかを表すポイントです。そこでまれに誕生するのが殿堂入りです。ただし、殿堂入りまでの経緯は判明しておらず1000ポイントためてもダメだったり、それよりも低いポイントで殿堂入りするなど、謎の部分も多いですな。（Osho）

まだまだある？ ためられるポイント 番外編



一見"ためられるもの" だけど、意味合いが違ったりするため除外したものを、番外編という形でまとめて紹介しちゃいます！

2002年

5月

・経験値

王道とも思える経験値ですが、経験値はためるものとはちょっと違うということで番外編へ。基本的にはレベルを上げるために稼ぎます。（Haruku）

・獣人硬貨

主に獣人からぬすんだり、倒して入手できる獣人貨、獣人銀貨、獣人ミスリル貨、獣人金貨のことです。獣人の間での貨幣ではありますが、ギルのようにためるものとまではいかないアイテムですな。その用途も各インゴットの合成素材だったり、クエストで使用したりと、けっこうあります。（Osho）

・TP（タクティカルポイント）

戦闘で攻撃したりダメージを受けたりするとたまっていくポイントです。ウェポンスキルを使用するなどで0になってしまうため、ためられるものとしては番外編へ。しかし、ギルなどとは意味合いが違いますが、普段から「TPため」などと言われているとおり、なんとなくためられるものとして認識されているのではないでしょうか（笑）。TPは"たまっていくもの"といったほうが正しい気も？ とはいえ、これも特殊なためられるものの1つです。（団長）



◀攻撃以外では、侍のアビリティ「黙想」でもたまります。

・ランクポイント（3国ミッション）

メインメニューのステータスに表示されているゲージのこと。3国の各ミッションをクリアしたり、自国のガード（NPC）にクリスタルをトレードしていくことでたまっていきます。これも限りなくためるものに近いですが、ゲージでしか確認ができないということから番外に。数値がしっかり見えていたら番外じゃなかったかも？（団長）

5月

・名声

簡単にいえば、プレイヤーがその国でどれだけの認知度があるかを具体的に表したものですな。名声はクエストをこなすことで徐々に上がっていくため、再挑戦できるクエストをこなすと効率がいいでしょう。「ためる」とは言いませんし、名声は上げるものなので番外に。（Osho）

2003年

10月

・ラッキーロール

1～6のサイコロを振り、その出目を蓄積、ちょうど400ピッタリにした人が報酬を受け取れる遊び。1人のプレイヤーだけでためるわけではないので番外です。（Haruku）

2004年

9月

・獣人白金貨

4つの獣人硬貨と同様に、ためるものではないとの理由から番外へ移ったものですが、ほかの4つよりも登場が遅いため分けて記載しています。とはいえ、4つまとめて合成するとプラチナインゴットができるので、ほかの4硬貨よりはためるという意味合いは強いかもですね。（Haruku）

12月

・EVWS（潜在能力）

レベル71以上で、一定以上の武器スキルを有した状態で受けることができるWSのクエストです。トライアル武器を装備した状態で技連携を行い、一定のポイントをためることで、トライアル武器に備わっていた潜在能力を外すことができます。この潜在能力を外すまでに必要なポイントを、番外編としてですが、ためるものとしてカウントしました。（Osho）



◀なお、必要ポイントは、画面などに表示はされない。

12月

・ハラヘニャー（成功＆失敗の回数）

ジュノ下層（H8）のParike-Porankeから受けられる、食事効果を消化する魔法です。ハラヘニャーの成功1万人目に「はらへにゃー」、失敗1万人目には「はらピーゴロ」という称号がもえらえます。ためるという要素はあるものの、1人でためるものではないため番外編に。なお、称号はもらえませんがアトルガン白門の船宿にいるNPCのアテンダントからもハラヘニャーを受けられます。（団長）

2006年

4月

・アルザビ復興募金

アルザビ（J6）のGajaadが、皇都の復興のための署名と募金をしています。このNPCにアトルガン青銅貨を1000枚トレードすることによってワーラターバンを入手することができます。さらに、減少した皇都の防衛値を回復することができますな。このように見返りもはっきりしていますが、"ためられるもの"とは少し違うかも。（団長）

・アルザビ防衛（ビシージ）

アトルガン皇国近隣の3つの蛮族の襲撃から、皇都アルザビの封魔堂に安置されている魔笛を防衛するビシージ。それに関係した"ためられる"ポイントとして、連続防衛回数がありますが、防衛回数をためるとは言わないことから番外に。（Haruku）

12月

・アレキサンドライト

サルベージのギア族やランパード族、木綿の巾着【金緑石】から入手できる宝石で、99個スタックできます。ナイズル武器のクエストでは3万個もの数が要求されるとか……恐ろしい。"ためられるもの"としては有名なのですが、ポイントではなくアイテムなため見送り。（団長）



◀ギア族などからは、かなり低い確率でしか入手できない。

編集長：Uri　きまぐれ　電撃の旅団編集新聞　旅団パラダイス　プチ　記者　団長 Haruku

旅団員がハロウィンのカボチャ作りに挑戦！

さて"ためられるもの"を紹介してみたわけですが、さすがの多さにびっくりでしたな。

サービスが開始されたときは、ギルや個人戦績、番外編の経験値くらいでしたからね。

番外編を含めると……なんと42項目もありましたよ！

これだけ多いと1つのポイントを、何か別のポイントに変換できてもいいかもですな。

唯一、アトルガン貨幣をパンクラティオンのジェトンに替えることができるくらいですか？

ジェトンを花鳥風月のモンに、変換できたらいいかもですね。

話は変わりますが、北米のプレミアサイトで行われていた"Pumpkin Carving Contest"に旅団員が参加しましたヨ！

電撃PSのVol.458では、カボチャ彫りの様子を旅団パラダイスで紹介しています。

そしてなんと…。旅団にとっても驚きのニュースが！

詳しくは公式サイトから、北米プレミアサイト「ffxi.allakhazam.com」をご覧ください！



▲カボチャの中身をくり抜いてハロウィンのカボチャ作りに挑戦。そして、北米で開催されているカボチャコンテストに登録済み！　結果はいかに⁉

次回もお楽しみに！

単位



そう考えると



Harukuが語る ためられるポイント

今回特集してきた"ためられるポイント"ですが、僕自身あまり縁がなく、用途を理解していなかったポイントがチラホラ……。ジェトンは花鳥風月の獣写器や獣影板に使用するので、曖昧でしたがなんとか理解していましたが、モブリンズ メイズモンガーのおたからポイントと殿堂入りに関しては、この記事で調べ始めて初めて知ることばかり（汗）。自分がやってない＆勉強不足なのがいけないのですが、まだまだ知らないことがたくさんあるんだな……としみじみ思ったと同時に、改めてヴァナ・ディールの広さを実感しました。

SaGa series 20th anniversary 第2回

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

さまざまな角度から『サガ』シリーズの魅力に迫る本コーナー。今回は、設定イラスト、やり込み攻略、インタビューなど、盛りだくさんの内容でお届け！

描き下ろしイラストとともにキャラクターをチェック！ 『サガ2』キャラクター名鑑

おたま ローニン

『サガ2』の物語を彩る個性豊かな人物達。今回は、江戸時代をモチーフとした第7世界で仲間となる、おたまとローニンの2人を紹介。2人の恋の行方（？）にも注目だ。



越後屋の船を捜索中に用心棒に襲われたおたまを、ローニンが身体をはって助けるシーン。命をかけても愛する者を守るという気迫が伝わってくるイラストだ。

江戸の平和を守る岡っ引き＆浪人

おたまは、父親の跡を継いで岡っ引きとなった、きっぷのいい姉御肌の娘。彼女の父親は、越後屋の密貿易を探っている際に亡くなっており、その仇を討つため、彼女自身も越後屋を探っている。主人公達は、おたまとともに越後屋に潜入し、黒幕が将軍であること知る。

ローニンは、普段は日本橋の寺小屋で子供達に勉強を教えているが、その正体は秘宝を守るガーディアンの一員。黒幕である将軍を討つため、主人公達と江戸城へ向かう。おたまに想いを寄せていることを口にできずにいたが、事件解決後、めでたく両思いとなったようだ。



ローニン初期ステータス		
HP：551	力：63	魔力：45
素早さ：60	防御：56	

おたま初期ステータス		
HP：473	力：46	魔力：39
素早さ：62	防御：49	

秘蔵の設定画をコメントつきで大公開！ 設定イラストギャラリー

ポリニア メルメネ

開発中に描かれた貴重な設定画を、小林元氏のコメントとともに公開。今回は、DS版から新たに登場するミューズ達のなかから、ポリニアとメルメネをピックアップして掲載しよう。

武器と防具を司る双子のミューズ

子供のようなかわいらしい姿をしている双子のミューズ。左側の赤い衣装を着たポリニアは武器を司っており、両腕にブレードのような装身具をつけている。右側の青い衣装を着たメルメネは防具を司っており、両腕に盾のような装身具をつけている。性格はポリニアが明るくて活発、メルメネがおとなしくてしっかり者と正反対だが、仲はとてもいいようだ。初期デザインと完成稿を並べると、衣装や髪形が大きく変わっているのがわかる。

完成稿はアイドル風？



▶セーラー服のような衣装をまとい、ポーズを決める2人の姿はまさにアイドル？　ちなみに、ポリニアの髪と衣装はピンクで瞳は水色、メルメネの髪と衣装は水色で瞳はピンクと、対照になっている。



▲左が防具を司るメルメネ、右が武器を司るポリニアの初期デザイン案。背中には羽をイメージしたパーツもついている。

キャラクターデザイン担当 小林元氏のコメント

双子のミューズの初期デザインです。ポリニアとメルメネはそれぞれ武器と防具を司っているので、「じゃあそれがストレートに伝わるようなデザインにしよう！」ということで、最初は「武器や防具でできたドレスを身にまとっている」という方向でデザインしていたんです。デザイン作業はとても楽しかったですね。「コレを着たまままこけたら、エライことになるなぁ」とか思いながら、いろいろと考えてました（笑）。最終的には、この頃のデザインよりもずっと軽量化されて、アイドルっぽい、かわいらしいデザインに仕上がったんですが、個人的にはこの頃のデザインも結構好きですね。

ただいま絶賛プレイ中!!

運命の糸のレベルを強化する「光玉」を全部集めるため、必死に周回プレイ中。「光玉」は全部で8種類あるのですが、1回のゲームクリアまでに入手できるのは5つまで。つまり、全部集めるには最低でも2周はプレイする必要があります。僕の場合は、1周目のプレイで途中からうっかり忘れてしまい、光玉を2つしか入手できませんでした。なんたる不覚！　そんなわけで、3周はプレイしないと全部入手できないわけです。記事を書きながら、がんばります。　(Mac佐藤／プレイ時間:40時間)

DS版『サガ2』のやり込み攻略をサポート!

『サガ2』攻略研究室

今回のお題

亡者の闘技場を極める!

やり込み要素満載の『サガ2』の気になる部分をズバリ攻略。亡者の闘技場での激戦を制して、強力なアイテムの入手を目指そう!

レアアイテムを狙え! 亡者の闘技場を完全攻略

亡者の闘技場は、第3世界の巨人の町で悪魔スライムに会うと行けるようになり、以降はミューズの園からも行ける。ストーリー本編で倒したボスと何度でも戦うことができ、勝利すればアイテムを入手可能。登場するボスはステータスなどがパワーアップしているため、ストーリー本編で倒した直後に戦おうとすると、かなり苦戦するので注意。なお、闘技場でのバトルは、バトル後にアイテムの使用回数が回復するなど、特殊なルールがある。七支刀などの使用回数が少ない貴重な武器でも、惜しまずにどんどん使ってかまわない。また、ワイヤレス通信を利用することで、最大4人までのマルチプレイも可能となっている。



◀バトル後は、チーム称号によってアイテムがもらえる。強力なアイテムをたくさん入手可能だ。

▶覚えておきたいルール&注意点

- 使用したアイテムや運命の糸はバトル後に回復
- 行動順番の指定はできない
- 初期のチーム称号は「幼なじみ」
- ストーリー本編でのメンバーの感情やチーム称号には影響しない
- ステータスは成長しない

ボスデータ 対戦する8体のボスのステータス&特殊能力とともに戦い方をチェック

亡者の闘技場で対戦することができるボスは、下の表に示した8体。対戦できるようになるのは、基本的に本編で各ボスを倒した直後からだが、アポロンのみゲームクリア後に戦えるようになる。ここでは、ボスのデータとワンポイント攻略をお届け。将軍以降のボスは「○変化」や「○すべて」を持つため、状態異常が効かない点に注意しよう。後半の難関ボスは、より具体的に攻略していく。



VS.オーディン 早めの回復を心がけよう

本編で登場したときよりも、HP、力、素早さが大幅にアップ。グングニルの槍と正宗は、単体攻撃だが一撃のダメージが非常に大きく、2ターン連続でくらうと気絶する可能性が高いので注意。「隊列」でHPと防御が高いメンバーを前に配置して、ダメージを受けたらすぐに回復しよう。



▲HPが高いので、連携技を狙っていき、なるべく多くダメージを与えていこう。



VS.デスマシーン 魔法攻撃を中心に戦おう

本編で登場したときよりも防御が高くなっており、物理攻撃に強くなっている。だが、本編同様、魔力がゼロなので、魔法攻撃なら大ダメージを与えられる。エスパーならフレアの書、モンスターならフレアやサイコブラストなど、強力な魔法で攻撃しよう。デスマシーンが使うヘルクラッシュにはマヒ効果があるので、耐性をつけておくといいだろう。



◀魔力が高いキャラクターの魔法による連携攻撃なら、2000ダメージ以上与えられることも。



VS.アポロン 全体回復を忘れずに

本編は一定ターンを耐えしのぐだけで勝てるが、ここではちゃんと倒す必要がある。全体無属性魔法のフレアがかなり強力で、魔力が低いと一気に大ダメージを受けてしまう。特にメカは、魔力がゼロだと一撃で気絶してしまうことがある。防具を外して超魔導回路などで魔力を上げ、素早さを低めにしてアポロンの行動後にいやしの杖を使えるようにしておこう。



▶連携技でアポロンのステータスを下げれば、少しだけ楽に戦える。

▶出現ボスデータ

名前	HP	力	魔	早	防	特殊能力	ワンポイント攻略
アシュラ	7000	38	17	18	38	4本の腕/地獄の火炎/ヴァジュラ/スリプル/○ダメージ/○消滅	状態異常に耐性がない。ブレイクで石化させれば一撃で倒せる
山の神	6000	60	0	30	59	一斉射撃/ジャッジメント/フォトンインパクト/○変化/○消滅	石化に耐性がつき、ブレイクは無効。魔法で一気にダメージを与えよう
ビーナス	8500	52	72	82	52	クイーンカッター/イージスの盾/葬送火炎/テンプテーション/デス/○ダメージ/○消滅	ブレイクが有効。ただしイージスの盾を使われると耐性がつくので注意
将軍	10000	41	99	41	41	疾風/なぞなぞ/毒の風/眠りの風/○変化/○消滅	魔力が高く、状態異常にされやすい。耐性つきの防具を装備しよう
大御所	12000	63	63	83	83	疾風/神風/サンダー/回転式多銃身機関銃/ブレイク/○変化/○消滅	受けるダメージは少なめ。ブレイクに注意すればそれほど苦戦しないだろう
オーディン	16000	99	68	99	75	グングニルの槍/正宗/ケアル/レイジングサンダー/ブリザド/○変化/○消滅	強力な単体攻撃が中心。HPや防御が高いキャラを前に配置しよう
デスマシーン	18000	120	0	90	120	デスレーザー/核爆弾/ジェノサイド/ヘルクラッシュ/○変化/○消滅	石化に耐性がつき、ブレイクは無効。魔力が低いので、強力な魔法で攻撃しよう
アポロン	25000	99	80	99	99	正宗/フレア/○すべて/○消滅	正宗、フレアともに防御ではダメージを減らせない。そのほかのステータスを重視で

チーム称号 そのバトルで使った運命の糸によってバトル後のチーム称号が決まる

亡者の闘技場でのチーム称号は、チームのメンバーの上位2つの関係をもとに決定される。バトルで最初に連携を出したとき、メンバー全員の関係がそこで使った運命の糸のものになり、1種類の関係だけの称号になる。2つの関係を組み合わせた称号にしたければ、そのあとに別の関係の運命の糸を使えばOK。右の表を参考に、バトル前にあらかじめメニュー画面で使用したい運命の糸をリストの上に並べておこう。



◀狙いたい称号以外の関係の運命の糸が出たときは、むやみに連携しないほうがいい。

▶関係の組み合わせとチーム称号

関係		チーム称号
愛情	ー	相思相愛
愛情	友情	愛の伝道師
愛情	家族	円満家族
愛情	協調	運命共同体
愛情	嫌悪	腐れ縁
愛情	対立	修羅場チーム
愛情	個人	二人の世界
愛情	競争	一触即発
友情	ー	心の友
友情	家族	ファミリー
友情	協調	一蓮托生
友情	嫌悪	悪友

関係		チーム称号
友情	対立	千載一遇
友情	個人	朋友
友情	競争	熱い友情
家族	ー	一家団欒
家族	協調	共存共栄
家族	嫌悪	反面教師
家族	対立	反抗期
家族	個人	借りてきた猫
家族	競争	目指せ!一番
協調	ー	心は一つ
協調	嫌悪	利害の一致
協調	対立	派閥争い

関係		チーム称号
協調	個人	一期一会
協調	競争	共に戦うもの
嫌悪	ー	犬猿の仲
嫌悪	対立	相互不信
嫌悪	個人	孤立無援
嫌悪	競争	天敵
対立	ー	ライバル関係
対立	個人	ツッパリ軍団
対立	競争	好敵手
個人	ー	孤高の戦士
個人	競争	孤軍奮闘
競争	ー	上を目指すもの

入手アイテム チーム称号によってもらえるアイテムが変化 各ボスから入手できるアイテムを大公開

バトル後に報酬としてもらえるアイテムは、倒したボスとチーム称号によって決まる。強いボスほど貴重なアイテムを入手可能で、ストーリー本編では手に入らないものも多い。それぞれのボスから入手できるアイテムは、下の表のとおり。竜鱗系の防具は防御力がかなり高いので、ぜひ一式を揃えておきたいところだ。

▶称号&ボス別入手アイテム

チーム称号	アシュラ	山の神	ビーナス	将軍	大御所	オーディン	デスマシーン	アポロン
幼なじみ	ハイポーション	ハイポーション	目薬	十字架	金の針	ドア	ドア	加速装置
相思相愛	流し目	ロケットパンチ	いやしの杖	手榴弾	ルーンアクス	ドラゴンの盾	魔道師の杖	波動砲
心の友	ミスリルの弓	電撃ムチ	サイコソード	十手	村正	源氏の小手	ブレイクの書	ガラスの剣
一家団欒	鉄ゲタ	ライトサーベル	バイカーヘルメット	珊瑚の剣	サイコガン	孔明の靴	ミサイル	与一の弓
心は一つ	ケアルの書	チェーンソー	エルメスの靴	着物	レオパルト2	自己修復	ビームライフル	関羽の鎧
犬猿の仲	スタンガン	怨みの剣	ファイアの書	悪のそろばん	オーガキラー	サークレット	核爆弾	地獄車
ライバル関係	サブマシンガン	クロスカウンター	ブリザドの書	デスの書	魔術の杖	ディフェンダー	ドラゴンソード	フレアの書
孤高の戦士	刀	巨人アーマー	サンダーの書	ブラッドソード	バルカン砲	ドラゴンアーマー	コテージ	パワードスーツ
上を目指すもの	念仏の本	火炎放射器	クラウダの書	投げ銭	山嵐	猫の爪	バトルスーツ	サンブレード
腐れ縁/悪友/ファミリー/好敵手	ヴァジュラ	オリハルコンの槍	ビーナスの扇	ブリューナク	魔導回路	鬼神刀	竜鱗の鎧	LADプログラム
愛の伝道師/相互不信/朋友/借りてきた猫	巨人の小手	スカーレットローブ	LED	女神の羽根	銀の小手	復活の杖	M1934	閃光拳
修羅場チーム/反面教師/一蓮托生/共存共栄	バルディッシュ	雷神の剣	オリハルコンの弓	将軍の扇	死神の鎌	竜鱗の兜	パンデモニウム	カレイドセイバー
円満家族/孤立無援/熱い友情/目指せ!一番	巨人のかぶと	星屑の杖	死の剣	炸光弾	竜鱗の小手	ヴァルキリーソード	三角蹴り	父親のムチ
二人の世界/利害の一致/反抗期/一期一会	バスタードソード	忍刀	アロンダイト	光砂の鎧	レイジングケイン	トールハンマー	超魔導回路	レオパルトXG
運命共同体/天敵/ツッパリ軍団/孤軍奮闘	消音装置	魔力回路	エアバッシュ	吉行	バリアジャケット	フルケアの書	レーヴァテイン	荷電粒子砲
一触即発/千載一遇/派閥争い/共に戦うもの	スピア	疾風の鎌	妖精の杖	ドリルスピナー	竜鱗の靴	グングニルの槍	ブラックバード	デルフィンブレード

闘技場で狙いたいオススメアイテム

デルフィンブレードは、大剣中、最も攻撃力が高い。最強クラスの武器なのでぜひ入手しておきたい。荷電粒子砲は、特殊銃のなかで最強を誇る。メカの素早さアップにも使えるので便利だ。フルケアの書は、仲間全員のHPを完全回復する魔法。魔力が低くても効果が高いオススメの魔法だ。亡者の闘技場以外でも入手できるが、非常に入手機会が少ない。この闘技場で集めるのがよいだろう。超魔道回路はメカの魔力が24アップする非売品のアイテム。魔力が高い敵と戦う際に役に立つ。

名作ぞろいのシリーズ作品を振り返る!
シリーズ作品回想録

Romancing Sa·Ga ロマンシング サ・ガ

フリーシナリオをはじめとする斬新なシステムで、数多くのプレイヤーをトリコにしたSFC版『ロマンシング サ・ガ』。その魅力を熱く語る!



・SFC
・1992年1月28日発売
・¥9,500(税別)

ゲーム内容紹介

自由度の高さで知られる伝説のRPG

創造神マルダーによって造られた世界マルディアス。かつて神々同士での戦いが繰り広げられ、邪神サルーインは最後まで抵抗を続けたが、10個のデステニィストーンにより封印された。だが長い年月を経て、邪神は復活のときを迎えようとしていた……。

本作は『サガ』シリーズの第4弾となる作品で、プラットフォームをGBからSFCへと移し、世界観やシステムを一新。GBのシリーズとはほぼ別物となっている。システム面では、プレイヤーの行動しだいで展開が異なるというフリーシステムが大きな話題を呼び、それまでにない自由度の高さに多くのプレイヤーが魅了された。



主人公は8人

◀好きな主人公を選んで、世界中を自由に冒険できる。



バトルシステムも独特

▶成長方式も含め、ほかのRPGとはひと味違う!

System Pick Up システムピックアップ

■**フリーシナリオ**:進む場所や取る行動をプレイヤーが自由に選べるという画期的なシステム。最終目的は1つだが、そこへ到るまでの道はプレイするたびに違うものとなる。
■**フィールド移動**:地図を入手して、地図上の地名を選択する形。当時の一般的なRPGとは大きく異なるものだった。
■**シンボルエンカウント**:フィールドを動き回る敵と接触するとバトルに突入。自分の意思で戦えるのが斬新だった。
■**成長**:経験値やレベルはなく、戦闘中での行動によってステータスがアップ。『サガ』シリーズの特徴の1つ。
■**熟練度**:1つの武器を使い続けると熟練度が上がり、必殺技を使えるようになる。以降のシリーズで「閃き」へと発展。

ゲーマー達の思い出

ゲイプロレスラー男色ディーノ(32歳)の場合

人生は『ロマンシング サ・ガ』だ!

「ロマサガは人生そのものである――21世紀のプロレスラー男色ディーノ(1977~)」

『ロマンシング サ・ガ』は、我々世代の度肝を抜くRPGとして1992年、この世に生を受けてきたわ。まあ厳密に言えば、今みたいに情報が早くも手軽くもない当時に予備知識なくプレイしたら結果的に度肝を抜かれた、というのが正しいんだけど。プレイするこちらからしてみれば、スクウェア(当時)から発売されてて、『ファイナルファンタジー』っぽいパッケージで、RPGで、ってくれば当然それらしいゲイムを想像するじゃない?でも違ったわね奴は。何が違ったかというと、経験値の概念がなく、そうすると当然レベルの概念もなく、戦闘をこなすたびにキャラクターが成長し、ストーリーがプレイヤーの選択で変わりetc……。要するに今までのRPGとは何もかもが違ったわけ。で、プレイした当時高校生だった私は思ったのよ。「これって人生じゃないか?」と。RPGでよく見られるように、ある瞬間から急に能力が上がるなんて、現実の世界ではありえないわ。一日一日、勉強や仕事という戦いを経てその都度強くなる『ロマサガ』のこのシステムの、なんとリアルなことか。そして、人生は一本道のシナリオではないわ。主人公である自分がストーリーを選択できる、いや選択せねばならないの。だから、ガラハドに「な　なにをする　きさまらー!」って言われようが、ラスボスに石化クチバシが効いて無感動にエンディングを迎えてしまおうが、それはそれで人生の一部。大事なのは「ねんがんのアイスソードをてにいれる」ために、自分の信じた最良であろう人生の選択をすることであり、どんなに強い相手でもあきらめず立ち向かうことなのよ。どう?　この『ロマサガ』からほとばしる人生に対する熱いメッセージ性。あと、どうでもいいけど、当時太陽神エロールの名前だけでやたらとテンションが上がってしまったのも、今となってはいい思い出ね。『ロマサガ』の世界では、神々は父であるエロールによって生み出されてるわけだから、そう考えるとエロールはさぞかしエロールだったんでしょうよ。毎日のナイトハルトにエロールがサルーインする……文字面で考えただけでも極めてロマンシングだわ。そして、今も当時と同じようなことを考えて興奮してるあたり、私ってば高校生のときからあまり成長してない様子で愕然としたわ。どうやら私は日々の戦闘のたびに『ロマサガ』にはない妄想力というパラメータが偏って増え続けていったようね。でも、それもまた私だけの『ロマサガ』のような人生。そして私は今日も戦う。ねんがんの愛すソードをてにいれるために。ムヒョヒョ。

奔放ゲーマーMac佐藤(33歳)の場合

フリーシナリオこそ至高のシステム!

『ロマサガ』を語るうえで欠かせないものといえば、やはりフリーシナリオでしょう。RPGのストーリーはほぼ1本道というのが常識だった時代に、自分の行動によってストーリー展開が変わるというのは、にわかには信じられないようなシステムでした。というより、どうせちょっと枝分かれするくらいのものだろう、などと高をくくっていた覚えがあります。その後、実際にプレイしてみて、あまりの自由度の高さに衝撃を受けたわけですが。なにしろ、基本的に(行ける範囲で)好きな場所へ行って、好きなように行動できるのです。当時、そのようなゲームはこれまでに体験したことがないわけで、始めのうちはかなりてこずっていました。恐竜に囲まれた状態でセーブしてしまい、脱出できずに最初からやり直したりとか、次に何をしていいのかわからず、延々とクリア済みのダンジョンなどをさまよったりとか、変な選択肢を選んで痛い目にあったりとか……。ちなみに有名なアイスソードの選択肢ですが、何気ない気持ちで「殺してでもうばいとる」を選んで軽くトラウマを受けました。だって、本当にやるとは思ってなかったんだもん……。あと印象に残っているのは、モンスター発生のイベントを放っておくと、どんどん侵攻してきていくつかの町や村が壊滅していくこと。活気にあふれていた町や村がモンスターの大群で埋め尽くされているのを見て、唖然(あぜん)としたものです。そこまで放っておいた自分が悪いんですけど。そんな数々の失敗を乗り越え、システムを理解できるようになった頃には、すっかり『ロマサガ』のトリコとなっていました。時間の流れ(正確には戦闘回数)とともに世界各地でさまざまなイベントが起きており、人々がそれぞれの意思で行動している。ゲームの中で本当に世界が動いているような壮大なスケールを感じて、身震いしたものです。そして、その世界すべてを知りたいがために攻略本(徹底攻略編、基礎知識編、完全解析編の3巻)を揃え、さらに世界観についてもっと深く知りたくて4000円近くする「ロマンシング サ・ガ大辞典」まで購入しました。で、それらを読んで満足してしまい、結局全キャラ、全イベント制覇をしそびれてしまったことは秘密にしておこう……。



約17年前の代物ですがまだまだ現役!

◀大辞典、攻略本ともにかなりのボリューム。むさぼるように、スミズミまで読みふけりましたね。パッケージは、あえて裏面を撮影してみました。

ロマサガ雑学集

コアユーザーには常識?『ロマサガ』マメ知識

神々の戦いをはじめとする、壮大な世界設定も本作の魅力の1つ。ここでは、ゲームに反映されている細かい設定などをいくつかピックアップして紹介しよう。

■**入手できないデステニィストーン**

サルーインを封じるために使われた10個の宝石。SFC版では、このうちの3つは入手不可能。魔のエメラルドは、魔の島に住むウェイ=クビンという魔道士が持っているが、彼に持ち逃げされてしまう。光のダイヤモンドは、三邪神の1人であるシェラハの力と記憶を封じるため、その指にはめられている。シェラハはシェリルと名乗り、各国の酒場で働いている設定だ。闇のブラックダイアは、フロンティア北方の黒海に沈んでいるらしいが、最近になって破壊されたという。これらの宝石の一部はワンダースワンカラー版で入手できるようになり、PS2でのリメイク作『ミンストレルソング』では、すべてのデステニィストーンを集めることができるようになった。

■**タイニィフェザーの能力**

四天王の1体である、風を司る巨鳥タイニィフェザーには、「サルーインをも恐れされる」という設定がある。タイニィフェザーを召喚すると使える石化くちばしは、なんと一定確率でサルーインを石化して一撃で倒すことができる。ある意味、設定が再現されているのだ。

■**レフトハンドソードに隠された力**

レフトハンドソードは、右利きのキャラクターでも装備可能だが、攻撃力が低くなる。左利きのキャラクターが装備することで、本来の力を発揮するのだ。8人の主人公のなかで、初期設定で左利きなのは、アルベルト1人だけとなっている。

■**グレイの過去**

主人公の1人であるグレイは謎が多く、SFC版ではほとんど素性が語られない。ワンダースワンカラー版で、過去に帝国衛兵のジャンと同じ部隊にいたこと、彼をかばって軍をやめたことが判明した。

■**アイスソードの選択肢**

念願のアイスソードを手に入れたガラハドに対する、あまりにも有名な選択肢「殺してでもうばいとる」。ワンダースワンカラー版やケータイ版では「力ずくでうばいとる」と少し穏やかな表現に。意外と見落としている人が多いかも。



『サガ』シリーズの生みの親 河津氏の思い出

『サガ2』が終わって、石井浩一君(『聖剣伝説』シリーズなどを手がけたクリエイター)と2人で、次の作品を作るのであれば本格的なファンタジーのRPGをやりたい、夢物語をやりたいというイメージがあったんですよね。でも、石井君の『聖剣伝説』がなかなか終わらなくて、待っていられずに仕方なしに1人で『ロマンシング サ・ガ』の開発をスタートしました。本当は『サガ』シリーズとは違うものをやりたかったのですが(笑)。SFCになって画面がカラーになったり、容量が一気に増えたりと、最初のうちは戸惑った覚えがあります。いろいろなキャラクターが出てきてドラマが展開する、ファンタジー小説のような形でやっていきたいというイメージが中心にあって、周辺の要素はそんなに重視していませんでしたね。システムなどは、あとからいろいろな要素を追加していく形でした。

『ロマサガ』はケータイでも遊べる

モバイルサイトのスクエニモバイルでは、SFC版をベースにした『ロマンシング サガ』を配信中。壮大かつ自由な冒険を手のひらで気軽に楽しめる。対応機種はiモード、EZWeb、Yahoo!ケータイの3キャリア。またiモードでは、『ロマサガ』の音楽全20曲+隠し曲を収録した『ミュージックアプリ』も配信中。このアプリのタイトル画面で、サイト内に隠された隠しコマンドを入力すると、念願の隠し曲を手に入れたガラハドが登場して……。衝撃の展開は必見だ。

シリーズ20周年記念インタビュー
開発スタッフ列伝

Music Composer
伊藤賢治氏

この12月に迎えるシリーズ20周年を記念して、『サガ』シリーズに携わった開発スタッフの方々へのスペシャルインタビューを掲載。今回は、いくつものシリーズ作品の作曲を手がけた伊藤賢治氏にお話をうかがった。

シリーズの名曲の生みの親に聞く作曲秘話



『サガ』シリーズ20周年という歴史を、『サガ2』からの作曲という形でともに歩んできた伊藤賢治氏。本格的な音楽活動を始めるまでのエピソードや、『サガ』シリーズの作曲秘話、苦労話などを語っていただいた。今だからこそ聞ける、作曲当時の裏話も掲載！

幼い頃から音楽漬けの日々 作曲家となるまでの道のりを探る

——音楽に触れることになったきっかけはなんですか？

伊藤賢治氏（以下、伊藤）：4歳のときのピアノが初めてですね。自分はまったく覚えていないのですが、たまたまピアノ教室の前を通りかかったときにすごく興味深く聞いていたらしくて、母親が「習いたいの？」と聞いたら、僕が「うん」とうなずいたらしいです。

——初めて作曲をしたのはいつ頃ですか？

伊藤：10歳くらいからオリジナルのピアノ曲を作っていました。もちろん、お遊び程度ですが。中学の頃は、密かに歌ものを作っていました。作詞もしていたんですよ。今ではとても見せられない出来ですけど(笑)。

——音楽で食べていこうと思ったのはいつ頃ですか？

伊藤：就職という言葉がちらついたときですね。小さい頃は「なりたい」という気持ちで、「音楽で食べていく」という意識はなかったと思うんですよ。高校を卒業したところで、どうせお金を稼ぐなら音楽関係に行きたいと思いました。そこでゲーム音楽という存在を知って、こういうジャンルがあるんだと思ったのが、『ドラクエⅢ』でしたね。あのときに、すぎやまさんの音楽を聞いて、こういう世界観があるんだとショックを受けました。そこで初めて意識したのかもしれませんね。

入社していきなりまかされた GB版『サガ2』の曲作り

——『サガ2』に関わるまでの経緯を教えてください。

伊藤：入社して数カ月は研修期間となっていたので、のんびりかまえていたのですが、研修期間中に植松さんから「『FF4』で忙しいから『サガ2』を手伝って」という感じで声をかけられて、かなり面食らいましたね (笑)。ゲーム音楽という、自分としては初めてのジャンルとはいえ、作曲は一番やりたかった仕事ですから、すごくうれしかったし、楽しかったです。

——最初はヘルプのような形だったのですか？

伊藤：そう思っていたのですが、実際に曲のリストのようなものを渡されて、担当する曲を決められて。植松さんが「オレはバトルをやりたくないから、お前にまかせる。修行だと思って我慢してやれ」みたいな感じで。師匠の言うことなので、反論もできない(笑)。

——GBはゲーム音源の制約が大きかったと思うのですが、そのあたりのギャップや戸惑いはありましたか？

伊藤：とてもありました。GBの同時発音数は3和音なんですよ。メロディにベースに、あと1つハーモニーのようなものしか作れないので、テクニカルな部分も含めて、普通の楽曲を作るのとは違う部分がありました。作り方としては、システマチックな感じでしたね。そのときの僕の考えとしては、メロディの強いもの、誰にでも覚えやすいものというのはすごく意識して作りました。

音源の進化に対する 曲作りの変化と苦労

——DS版『サガ2』はGBよりも音源が進化していますが、アレンジの際に苦労されたことはありますか？

伊藤：SFCのような感じでしたね。懐かしい反面、一番やりづらかったのがSFCの時代だったんですよ。GBは3和音なので、割り切ってできる部分があったのですが、SFCは8和音と使える音色が増えたものの、容量的にはかなり制約がありまして。またそこに戻るのかと(笑)。

——GBで音楽を作られたあとに、SFCの『ロマサガ』へ移行して、音楽表現としては広がったと思ったのですが。

伊藤：最初はうれしかったのですが、『2』『3』がつらかったですね。特に『2』は、自分のなかで音楽の世界観が広がらなくて、すごく苦しかったです。どうにかしないといけないなと思って、『3』のときに自分が今までに挑戦していないことは何かと考えて作ったのが、エレキギターをメインにしたロック調の「四魔貴族」の曲です。自分はそういうのが不得意だけど、やらないと壁を突き破れないと思いまして。あれができたときに、自分のなかで世界観が広がったなという実感がありました。

——『ロマサガ3』以降、一気に曲数が増えたように思うのですが、何か理由があったのでしょうか？

伊藤：それは半分植松さんのせいですね(笑)。『FF』があれだけ曲数が多いので、ならば『ロマサガ』や『聖剣』も「植松さんがあれだけがんばっているのだから、お前らもがんばれ」と。だから植松さんには、そんなにがんばらなくても結構です、と言いたかった(笑)。

——SFCからPSへ移行したときはどうでしたか？

伊藤： 音楽的な進化としては、このときに一番インパクトを受けました。ストリーミングで生録音ができるようになって、ピアノソロなどの楽器の特質を生かした曲が作れるんですよ。楽器そのものの音楽を取り入れることができるというのは、ジャンルの幅が広がる部分も含めて華やかになります。自分にとっても、曲作りの幅が広がってとてもやりやすくなりましたね。

20年を経ても変わらない姿勢と『サガ』シリーズへの思い入れ

——『サガ』は20周年を迎えましたが、伊藤さんご自身は20年のなかで変わったと思われる部分はありますか？

伊藤：自分では変わっていないと思います。どんな楽器でもどんな演奏状態でも、メロディあってのもので、そこは外さずに曲を作るように心がけてきました。

——伊藤さんにとって『サガ』とは「学校」のようなものだということですが、詳しくお聞かせください。

伊藤：やることなすこと、自分が想像していたものとはまったく違う方向性でした。「ストーリーやシチュエーションなどはまだ考え中だから、そちらでイメージするものをあげてこい」とか。1から学ばせてもらったという意味で、「学校」というのがふさわしいかなと。

——最後に『サガ』ファンに向けてメッセージを。

伊藤：リメイクではなく、ぜひ新しい『サガ』で新しい曲作りをしたいと思っています。ファンの皆さんも新作を望む気持ちは同じだと思うので、声を大にして訴えていただいて、そのためにもソフトも買ってください(笑)。

「四魔貴族の曲ができたとき、自分の壁を打ち破れました」



ミュージックコンポーザー
伊藤賢治氏

『サガ』シリーズの名曲を数多く手がけた作曲家で、GB版『2』、SFC版『ロマサガ』シリーズ3作、およびPS版『サガ フロンティア』などの楽曲を担当。1990年にスクウェア（現在のスクウェア・エニックス）に入社して以来、多くのゲームの音楽を手がけた。現在はフリーの作曲家として舞台音楽やシンガーへの楽曲提供など、幅広い分野で活動中。
【gentle echo】http://www.gentleecho.net/

伊藤氏のルーツを一問一答!

Q.学生時代、部活動は何をしていましたか？
A.中学から高校にかけて、吹奏楽部でしたね。
Q.担当されていた楽器は何ですか？
A.最初に担当したのはクラリネットでした。そのあと、中学3年でバスクラリネット、高校ではアルトサックスを担当しました。
Q.好きな音楽のジャンルは何ですか？
A.バラード系とか、静かな感じの音楽……今で言うヒーリング系になりますかね。
Q.尊敬する音楽関係者は誰ですか？
A.服部隆之さん（代表作：ドラマ「HERO」BGMなど）とは『聖剣伝説』のアレンジアルバムで、岩代太郎さん（代表作：ドラマ「白線流し」BGMなど）とは『ロマサガ3』のアレンジアルバムでご一緒できて、泣きそうなくらいうれしかったですね。
Q.初めて買ったレコードは何ですか？
A.自分で買ったのは、実はイモ欽トリオです(笑)。歌謡曲なんかが好きで、当時は「欽ドン！」や「欽どこ」などのバラエティ番組がパワーを持っていた時代で、その影響をもろに受けて買ってしまいましたね。
Q.初めて買った楽器と、そのお値段は？
A.ヤマハのフォークギターですね。5~6万円くらいしたのかな。確か中学3年生の頃で、半分くらい親に出してもらった記憶があります。
Q.作曲に詰まった際の気分転換は？
A.とりあえず一度、その場から離れるみたいな(笑)。
Q.作曲と演奏、どちらが好きですか？
A.レコーディングも含めて作曲ですね。レコーディングでの演奏は大好きです。ライブでの演奏というのは、一発勝負で緊張してしまうので、少し苦手なんですよ。じっくり完成度を高められるほうが好きです。
Q.音楽活動をやめたいと思ったことはありますか？
A.一切ないです（断言）。これがなくなったら、自分がいないだろうという感じですね。
Q.音楽とは関係ないのですが……好きな食べ物と嫌いな食べ物はなんですか？
A.肉でも魚でも、なんでも。だからこんなにガタイがいいんですよ(笑)。ただ、アジアン系の香草系の強いものはちょっと苦手です。パクチーとか。

10作品509曲! 20周年記念CDBOX
シリーズ10作品の音楽を収録したCDBOX「SQUARE ENIX SaGa Series 20th Anniversary Original Soundtrack -PREMIUM BOX-」が好評発売中。CD20枚組み+DVD１枚という超ボリュームで、価格は￥21,000(税込)。DVDにはクリエイターのインタビューが収録され、小林智美氏描き下ろし記念イラストも付属。なお、プレミアムボックスの公式サイトでは全509曲を試聴可能！ ■プレミアムボックス公式サイト：http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/saga20th_box/

電撃ゲームス的!

諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり

第二章◆柳川城

勇名を馳せた戦国武将たちに関連する、城や史跡をめぐる本コーナー。第二回目となる今回は、九州・福岡県柳川市に存在する柳川城跡および、立花家について徹底的に調査していこう!

柳川城跡



行き方

福岡県柳川市。西鉄柳川駅から徒歩30分。タクシーや川下りで近隣の場所まで行くのがオススメ。柳城中学校内に城跡が存在。

難攻不落の城・柳川城――

柳川城は柳川を治めていた蓮池鑑盛が、永禄年でいう1558～1569年に築城した天然の要害。平城だったが地の利を十二分に生かした造りで、町の至るところに堀がめぐらされている。水門の開閉により城内の水が増減できるようになっており、自然の力を利用した守りが特徴。蓮池鑑盛、そしてその嫡男の鑑連が柳川を支配していたが、天正9年に龍造寺隆信によってその一族はすべて殺害され、その栄華も幕を下ろす。現在は本丸はなく、石垣や当時城を囲んでいた堀が残されているのみとなった。

ココに注目!① 戦乱の最中でも陥落せず!!

天然の要害や水による地の利を活用した柳川城を攻め落とすことは、どんな勇猛知略に長けた武将でも難しかったようだ。戦乱に乗じて大小さまざまな合戦が行われるなか、柳川城を舞台とした戦いを2つほどピックアップしてみよう。生涯負けなしといわれる、立花道雪ですら落とせなかった鉄壁の守りを誇る柳川城。ここでは、そんな城の雄姿の一片を感じ取ろう。

さまざまな武将が挑んだものの落とせなかった城

VS 龍造寺隆信、鍋島直茂

天正8年、柳川城城主の蓮池鎮並は龍造寺隆信率いる軍勢に城を包囲されてしまうが、300日もの期間におよぶ攻防に耐え切って落城を逃れた。その後両者は和議を結ぶものの、翌年天正9年、佐賀に招き出された鎮並は殺害されてしまい蓮池氏は滅亡。柳川城は、隆信に奪われてしまうのだった。

VS 立花道雪

天正12年に、柳川城を治めていた龍造寺隆信が戦死する。すると九州で勢力を伸ばしていた大友宗麟は、筑後での勢力を回復すべく重臣の立花道雪と高橋紹運に柳川城を攻略するよう命じた。しかし堅固な城をなかなか落とすことができず、道雪らは苦渋の思いで止むなく攻略を諦めて退くことになる。

▶現在の柳川城は……

石垣や城跡が柳城中学校内に!

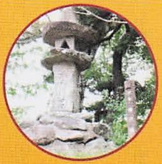
明治5年に柳川城は火災によって焼失したうえ、翌々年の台風で川の堤防が決壊した際に、やむなく城の石垣が使われたため、今ではほとんどその形を残してはいない。現在は城濠の一部が保存されているほか、城跡や石垣が中学校の敷地内に残されるのみとなっている。

城の石垣



柳城中学校に行くと、城跡や石垣を見ることができる。なかでも圧巻なのは、迫力満点な石垣でできた校門。城を守っていた石垣が、現在は生徒を守っている。

柳川城跡



柳城中学校の敷地内のはずれに小高い丘のような場所があり、そこに一歩足を踏み入れれば、城跡の石碑がある。ここで柳川城へ想いをはせてみては?

町中に張りめぐる水路

"水郷柳川"と呼ばれる柳川。その名のとおり柳川城周辺には中堀、外堀、水門などが造られ、現在もその水路が残されている。柳川の町を歩けば、いたるところに川が流れていて、城下町の情緒を残す。



ココに注目!② 柳川城の行く末

2度に渡る攻防戦を繰り広げた柳川城だが、天正15年を迎えると新たに立花宗茂が城主になる。これは豊臣秀吉が九州平定する際に、宗茂が行った功績の結果だった。秀吉没後、関ヶ原の戦いで西軍が敗北すると、徳川家康の命によって宗茂は筑後柳川の領地を没収されてしまう。無論その際には、城も明け渡さなければならなかった。そして宗茂の代わりに城主の座についたのは、岡崎藩主の田中吉政。彼は関ヶ原の戦いで石田三成を捕らえた功績で、筑後33万石の藩主となり与えられた柳川城を居城とする。それから吉政は、筑後近隣の海沿岸部の開発や城の修築といった、町のいたるところへの整備を施した。そんな業績を残した田中家だが、2代目の忠政以降世継ぎにめぐまれず、家督を継ぐ者がいないまま断絶してしまう。すると、大坂の陣で徳川秀忠の参謀を務めて手柄を立てた宗茂が、再び柳川城の城主に返り咲く。それはまさに、柳川の地を離れてから19年目のことだった。それから柳川の町は、幕末に13代目の藩主となった立花鑑寛まで、立花藩の城下町として246年もの長き月日を平穏に過ごす。

近隣の見どころ

◆川下り◆

町中に張りめぐらされた水路は、どんこ舟に乗れば川下りを体験できる。片道4キロほどの距離を約1時間かけて移動し、価格は一律大人1,500円、子ども800円。船頭さんの説明を受けながら、柳川の観光地を川の上からながめられるのがポイントだ。乗船場は、柳川の町内の数か所に存在。

◆福厳寺◆

天正15年に創設された神社。一時取り壊されるといった災難に見舞われることもあったが、寛文9年に柳川藩の三代目藩主・立花鑑虎の手によって再建された。その際、寺名を"梅岳山福厳寺"と改める。現在福厳寺の本堂前には、柳川城跡から移された板碑六地蔵が立っているので拝観の際にはぜひチェックしてみよう。また、鑑虎の祖父にあたる立花宗茂や作家の長谷健と檀一雄などの墓も。



▲立花家の菩提寺として創設された福厳寺の本堂。渋い色彩が心に染み渡るような雰囲気がする寺だ。

◆御花◆





▲▶厳かな雰囲気がただよう西洋館(上)と、四季折々の顔を見せてくれる庭園(右)。季節ごとに訪れたい場所だ。

柳川藩主立花家の別邸として、元禄10年に建築された。7000坪もの広大な敷地には、国指定の庭園"松濤園(しょうとうえん)"があり日本三景の1つ松島を模して造られている絶景地。また"西洋館"と呼ばれる建物には、江戸時代の武家文化を再現したさまざまな調度品が展示されている。

◆三柱神社◆

立花道雪、宗茂、誾千代の三神が祀られており、文政9年に創設された神社。10月上旬には秋の大祭が開催され、県の無形民俗文化財に指定されている「どろつくどん」を奉納する。また桜の名所としても有名で、多くの花見客でにぎわう。

◆北原白秋記念館◆

柳川は近代文学の詩人・北原白秋が生まれ育った場所でもある。この記念館は、白秋生誕から100年が経過した昭和60年に建てられた。柳川の歴史民俗資料館も併設されているので、白秋が生まれ育った柳川の町について調べるのに最適だ。

こんな本がオススメ

「歴史群像シリーズ特別集 戦国九州三国志 島津・大友・龍造寺の戦い」(発行:株式会社学習研究社)九州の合戦について書かれた本。主要合戦のマップがついているので、わかりやすい。**「九州戦国の武将たち」**(発行:有限会社海鳥社)島津義弘や立花宗茂など、九州を代表する20名の武将たちの歩みがつづられた1冊。**「歴史群像シリーズ特別編集 グラフィック図解 関ヶ原の戦い」**(発行:株式会社学習研究社)関ヶ原の戦いについて知りたいならこの本がオススメ。

第弐回

人物絵巻 立花家



柳川城に深くかかわる立花家。九州を代表する戦国武将でもあり、のちに天下人となる豊臣秀吉や徳川家康らともとても縁が深い家系でもある。そんな立花家のなかでもとくに有名な道雪と宗茂に焦点を当て、彼らの人物像から見えてくる歴史の流れを追ってみよう！

すべての合戦に敗戦しなかった道雪



立花道雪

大友家に仕え、大友家のために戦った武将

大友家の一族、豊後鎧岳城主・戸次親家の息子。14歳のときに父が亡くなり家督を継ぐと、大友義鑑に仕えるようになる。だが義鑑が嫡男の大友宗麟（義鎮）を廃嫡にしようとすると、道雪は宗麟を支持し、彼が家督を相続できるように尽力した。その後も道雪は、宗麟のもとで数々の武勇を重ねていく。ちなみに本人が立花姓を名乗ったのは後年で、戸次鑑連や戸次道雪で通した。

三柱神社（みはしらじんじゃ）

西日本鉄道西鉄柳川駅より、徒歩7分。立花道雪を祀る梅岳社に、宗茂と誾千代がともに祀られることになり三柱神社となる。

ポイント① 少年時から将器を備える

元服後ほどなくして、主君・義鑑の命により敵対する大内方の城を攻めるため豊前へ出陣。この頃から早くも武勇智略の才を発揮し、初陣の功績を上げたあとも主家のため敵地へ何度もおもむく。そして主君が義鑑から宗麟へ代わってもなお、道雪の忠義は変わらなかった。天文20年、北九州に強い勢力を持っていた大内義経が家臣に滅ぼされると、近隣の国人たちが大友氏のもとへ集い、氏の勢威は強大になっていく。そんな折、道雪は宗麟の命により肥後経略に力を注ぎ、大友家の名をよりとどろかせる。そのころの道雪は宗麟の最有力武将として彼を支え、内外で起こる難局の対処に当たった。当時の大友家には、道雪をはじめとした良将が多くおり、人材にめぐまれていたといっていいだろう。そんな重臣たちが協力し、主家・大友氏を守り立てたことで、宗麟を当主とする大友家の勢力は九州で確固たるものとなっていく。

ポイント② 終生貫き続けた信義

永禄2年になると、大友宗麟は九州六カ国の守護大名となったうえ、九州探題職に任ぜられ、名実ともに九州一の戦国大名となった。だが宗麟は、九州の覇者となってからおごってしまうようになり、臣下たちも手を焼く始末。そんなときでも道雪は、主君を見捨てることなく逆に誠意を持って諫言した。その後、大友勢は北九州の拠点・司城を確保した毛利元就との激戦を幾度となく展開するが、この戦いでも道雪は大いに力を発揮する。そんな折、将軍・足利義輝の仲介により、大友家と毛利家の長きに渡る戦いは休戦状態になる。しかし、反大友勢力が元就の支援を受けて結束し、一斉に蜂起してしまう。その際も道雪は大友軍を率いて出陣し、要害の1つである立花城を攻め落とす功績を残す。その後次第に大友家が衰弱の一途をたどってもなお、高橋紹運と協力し合戦に合戦を重ね、その命尽きるまで忠誠を貫いた。

重要人物たち

九州の三分の二を制した大友家当主



大友宗麟

宗麟の廃嫡に反対する重臣に襲われ、父・義鑑が絶命したことで家督を継ぐ。豊後、肥後、筑後の三国の守護職を得ると、のちに九州の三分の二に当たる六国を治める大名へと成長する。そんな宗麟は、日本のさまざまな宗教を学んでみるものの、心の平定は保てず。その後、ポルトガルよりザビエルがやってくると彼との会話を重ね、キリスト教へ入信するのだった。

武勇知略に長けた宗茂の実父



高橋紹運

実家は大友領国の忠臣として名高い吉弘家にあたるが、父・高橋鑑種が大友家に謀反を起こしてしまう。そのため鑑種が移封され、紹運が高橋家の家督を継ぐことに。その後は岩屋・宝満両城の城督に就任し、立花城の城督・戸次（立花）道雪とともに筑前国の経営に乗り出す。また立花宗茂は実の息子で、彼の類まれなる才能は宗茂に色濃く受け継がれている。

家紋を知る！ お守りを模した家紋



御本紋

“祇園守” とは、京都にある八坂神社のお守りのことをさしている。さまざまな形の祇園守があるなかで、立花祇園守は柳河守ともいい、中心に2つ巴が入っているのが特徴的。もともと “大友一族御紋” と呼ばれる2枚の葉のような形をした家紋だったが、立花宗茂が当主になってからは “御本紋” という立花祇園守を用いるようになった。ほかにも扇型の “替御紋” や “帆の丸札祇園守” など、立花家ではさまざまな形をした祇園守の家紋が使われた。

『信長の野望・天道』をリプレイ！

立花家を検証!! パート1



立花家の勇猛さはいかほどのものか？ 『天道』の全国モードをリプレイし、検証してみまっす！

同盟の申し出に超悩むっす この返答が運命の分かれ道に!?

どうも、「城めぐり」編集担当の男塾先輩です。今回は私、実際に柳川の地に一人で取材したばかりか、『信長の野望・天道』のリプレイまで担当することになりました。『信長』シリーズは昔からプレイしているので、おそらく大丈夫かと……思いきや、前作『革新』をプレイしていないため、あまりにも進化したシステムに多少たじろぎましたが、北条家が教えるチュートリアルを全部見たので、おそらく完璧でしょう。

さて、立花家は本当のところいかがなものだったのでしょうかという、大変罰当たりな思惑から、こんなリプレイをすることに。誰が提案したかわからないけど、全然わかってませんよ、えぇ。立花家が弱いわけねぇだろーが!! 道雪氏の凄さや宗茂氏の勇猛さは上の記事を読んでいただければわかるでしょう？ 偉大な一族なのですよ。宗茂は『戦国無双3』にも参戦するので、今から楽しみです。待ってろよ！ 宗茂！

さてさて（笑）、リプレイですね。まずは近隣の匠ノ町を占領したり、開発を繰り返すことで国力を増強。早々に隣国の大内家より同盟の申し出が！ わかってるよ、大内家！ びびってんだろ？ ただ、ここでひと思案。隣国のどの大名家から滅ぼすべきか悩みどころ。大内家、黒田家、龍造寺家のどこを標的にすべきか……。う、うん。と、とりあえず同盟してあげるよ……。

信長の野望・天道

- コーエー
- PC
- 発売中
- ¥11,340（税込）、限定版¥13,440（税込）
- SLG

※立花道雪、大友宗麟、高橋紹運、立花宗茂の画像は、『信長の野望・天道』より抜粋。

知っておきたい歴史用語

要害（ようがい）：城塞や城郭、砦などの建物を指す。**嫡男（ちゃくなん）**：子どものなかで長男にあたり、その家の跡取りになる場合が多かった。**籠城（ろうじょう）**：城の中に立てこもって、敵の攻撃を防ぐこと。この作戦をとられると、合戦が長期戦になることが多かった。**家督（かとく）**：その家の財産や事業などのおおもとを相続すること。**盟友（めいゆう）**：かたい約束を結んだ友人のことを指す。同志や仲間などの場合にも使われる。

“義の道雪”“武勇の紹運”に育てられたサラブレッド！



立花宗茂

高橋紹運の嫡男で立花道雪の養子。ゲーム中ではひょうひょうとしているが、しっかり有言実行する堅実家でもある。

立花誾千代

立花道雪の娘で、宗茂とともに立花家を治める。雷神と呼ばれた父を尊敬しており、ゲーム中では合戦に参加も。

『戦国無双3』より
立花宗茂と立花誾千代

戦国無双3
- コーエー ●Wii
- 2009年12月発売予定
- ¥7,140（税込）※ ●ACT

立花宗茂の歩み――

嫡男に恵まれなかった道雪は、大友家臣団の高橋紹運の長男・宗茂（統虎）を養子に迎え、一人娘・誾千代の婿として立花家を継がせることにする。立花の家督を継いだ宗茂は、豊臣秀吉に「九州の一物」と評価されるほどの武功をあげ、数々の逸話を残す名将へと飛躍していくのだった。

立花家の婿養子・立花宗茂とは？



立花宗茂

武勇・智略ともに申し分ない九州の武人

大友家重臣である高橋紹運の長男として生まれるが、立花道雪の熱心な申し出により立花家の婿養子となった。2人の父譲りの器量、そして武勇や智略に長け、関ヶ原の戦いでは西軍の中で最強の武将と言われる。だが、長引く大津城での合戦に参加したがため、決戦の場である関ヶ原に参戦できなかった。その後、柳川城に籠城するものの加藤清正の申し出によって城を開け渡すが、20年後に再び城主へと返り咲く。

文禄、慶長の役で朝鮮出兵へ

豊臣秀吉によって九州平定が成されたあと、宗茂は弟の直次とともに筑後で新しい国づくりに励んだ。だが文禄元年、慶長の役になると2,500の兵を率いて朝鮮へと出征。押し寄せてくる敵に対し、小早川隆景と奮戦に奮戦を重ねる。その後宗茂は、6年間ほど異国を転戦することになる。

関ヶ原で惜敗し、柳川へ……

関ヶ原の戦いでは秀吉への恩義を忘れず、宗茂は石田三成を中心とした西軍側へ味方する。西軍敗戦が伝わると大坂城に入るが、その際に毛利輝元と決裂し柳川へ。その帰路で、実父・紹運の仇である島津義弘と出会うが、残兵80ほどの島津軍に対し、攻め入ることはなかったとされる。

その後の立花宗茂――

そんな宗茂を待っていたのは、佐賀の鍋島氏からの攻撃だった。家康の命を受けた盟友・加藤清正や黒田孝高らも柳川へ向かい、立花方は迎え撃つものの多くの死傷者を出しながら柳川に帰還。しばらく籠城したが、清正の説得に従って開城。その後、浪人となってしまった宗茂は、十数名の家臣とともに清正のもとで食客の扱いを受ける。だがそのままそこでじっとしてはおらず、慶長7年になると宗茂を慕う家臣とともに江戸へ放浪の旅へ出てしまう。江戸に到着後、慶長9年になると旧知の仲である本多忠勝の推挙により宗茂は江戸城へ召し出される。放浪の身から一転し将軍の側近となり、大坂冬の陣、夏の陣で弟の直次とともに活躍するのだった。着実に加増していった宗茂は、元和6年に柳川の領主へ再封される。

立花家略年表

年	出来事
永禄11年（1568）	立花鑑載が大友宗麟に謀反。道雪らが立花城を攻略
永禄12年（1569）	紹運、高橋家の名跡を継ぐ。宗茂も岩屋城へ移る
元亀2年（1575）	道雪、筑前立花城に入り城督となる
天正3年（1575）	道雪、家督を娘の誾千代へ譲る
天正9年（1581）	宗茂が道雪の養子となり、高橋家は弟の直次が継ぐ
天正10年（1582）	宗茂、名字を「戸次」から「立花」へ改める
天正13年（1585）	道雪、筑後国北野の陣中にて死去
天正14年（1586）	島津義弘が大軍とともに岩城城へ攻め、紹運が戦死
天正15年（1587）	宗茂、島津攻めの先鋒を命じられる。柳川を城地へ
文禄元年（1592）	宗茂、文禄の役で小早川隆景とともに釜山へ渡海
慶長5年（1600）	宗茂、関ヶ原の合戦で西軍へ加担。柳川へ戻り開城
慶長7年（1602）	誾千代、肥後にて死去
慶長11年（1606）	宗茂、徳川秀忠に拝謁し奥州棚倉に一万石与えられる
慶長19年（1614）	宗茂、弟の直次とともに大坂冬の陣に従う
元和元年（1615）	宗茂、大坂夏の陣へ。大坂城落城
元和7年（1621）	宗茂、柳川城を受け取る。甥の種次の三池再封印決定
寛永19年（1642）	11月25日宗茂没。江戸下谷広徳寺に埋葬される

『信長の野望』シリーズで見る
立花道雪と立花宗茂の勇姿!!

戦国武将たちが活躍する人気SLG『信長の野望』シリーズで、道雪＆宗茂の能力をチェックしてみよう！　史実上で武勇をとどろかせた両氏は、やはり戦闘や采配の数値が目立つ。さらに、臣下や城下町に住む民たちからの信頼も厚かったことから、魅力の数値も高くなっていることがわかる。

シリーズ中の道雪能力一覧

タイトル	能力				
『信長の野望 武将風雲録』	政治	戦闘	魅力	野望	教養
	68	85	76	64	70
『信長の野望 覇王伝』	政治	戦闘	智謀	野望	采配
	66	93	45	67	92
『信長の野望 天翔記』	政才	戦才	智才	魅力	野望
	140	194	126	87	67
『信長の野望 将星録』	政治	戦闘	智謀	義理	
	60	96	78	14	
『信長の野望 烈風伝』	政治	戦闘	智謀	義理	采配
	57	93	78	100	85

シリーズ中の宗茂能力一覧

タイトル	能力				
『信長の野望 武将風雲録』	政治	戦闘	智謀	魅力	教養
	68	83	65	73	65
『信長の野望 覇王伝』	政治	戦闘	智謀	野望	采配
	57	92	26	36	94
『信長の野望 天翔記』	政才	戦才	智才	魅力	野望
	136	190	102	89	35
『信長の野望 将星録』	政治	戦闘	智謀	義理	
	62	95	74	15	
『信長の野望 烈風伝』	政治	戦闘	智謀	義理	采配
	60	83	69	100	89

※『戦国無双3 TREASURE BOX』：¥11,865(税込)　同梱は、特製クラシックコントローラPROセット、秘伝攻略法＋設定画集、オリジナルサウンドトラックCD、ミニフィギュア(甲斐姫)。
「特製クラシックコントローラPROセット」：¥8,715(税込)　同梱は特製クラシックコントローラPRO。

現地へ突撃レポート！ 武将に逢いたくて 第二回

福岡県柳川の地をぶらり一人旅

今回柳川の地に足を踏み入れたのは担当編集の男塾先輩ただ一人。福岡県と佐賀県のほぼ県境に位置するこの柳川で、先輩にはどんな出会いが待ってるんでしょうかねぇ～♪　って、この人食べてばっかり！　猫の写真撮ってばっかり！

城めぐりといいつつも城のない場所ばかり…

城めぐりのコーナーも今回が2回目！　つまりはまだ手探り状態と思っているそこのアナタ、正解です。いやいや、毎月全国の城をめぐるのって、結構大変なんですぜ。まぁ、好きで始めたことですからね……そろそろ柳川紀行と行きましょう。さて、この柳川、町のいたるところに水路が張りめぐらされてまして、川下り＆上りが体験できます。実は今回の目的地である、城跡の近くまでこれに乗っていけなくもないですが、ここはあえて街並みを見ながら徒歩で……めちゃめちゃ時間かかりました。やっと到着すると、ところどころ石垣なんかが残ってますが……まぁ城跡ってくらいですから城っぽい何かは何もないわけで。

とりあえず城跡へ！



▶柳城中学校の敷地内に城跡は存在する。小高い丘のようになっていて、広場には城にまつわるエピソードなどがつづられた石碑があった。

御花で天然サイダーをいただきまして…

城跡をあとにし、向かうは松濤園 御花！　園内に入るとすぐに立派な洋館が眼前に。そのまま立花家の貴重な鎧や書物などを展示しているギャラリーを見学しました。そのギャラリーに隣接しているお土産屋さんにて、みかんのしぼり汁の入った天然サイダーをいただきました！　キンキンに冷えたこのサイダー、さわやかな味がして美味しかったです。また、ここでは民芸品の「さげもん」も購入できます、これについては後述しましょう。いやぁ、しかし松濤園の庭園は見事な風景でした。一見の価値アリ。



◀大広間や各部屋、廊下も実際に散策できる。廊下には立花家が実際に使っていた桃形兜がずらりと並んでいた。



▶土産屋さんにはじつの多くの立花家グッズに加え、民芸品のさげもんもたくさん売られていました

情緒あふれる水路の街で川下りを…

御花からぶらぶらと町を散策し、どこかで川下りの船に乗って駅の方面まで戻り、三柱神社に行こうという計画だったのだが……。「お一人様ですか？　それじゃ船頭がかわいそうですわ（笑）」ですよねー。ほかに観光客がいればよかったのですが、残念。川下りはあきらめることに。



そりゃそうですよね

◀この日は平日ということもあり、あまり観光客はいませんでした。ただ、乗らなかったことで、素敵な出会いがこのあとありましたが（笑）。

船越も愛したせんべい屋さん

川下りをあきらめた私の眼前を、数匹の猫が横切りました。せんべい屋さんの路地に入って行ったので、追いかけて写真を撮っていると、お店の女将さんがやってきてせんべいを試食させていただきました。このせんべいは一枚一枚職人さんが焼いている「川下りせんべい」で、これがまた絶品！　この町ではサスペンスものの撮影がよく行われるらしく、店内には船越英一郎氏の写真もありました。





ぬっこぬこにされました



▶せんべい屋さんには数匹の猫がいらっしゃって、白猫のジュリさんが一番の美人さんでした。上の猫はチャトランさん。いや、しかし撮られ慣れてるね。

ドラゴンフルーツとさげもん

町を歩いていると「手作りドラゴンフルーツアイス」の看板を発見！　これはと思い食べてみると、思ったよりまろやかな味わいで、クセになる美味しさ！　さらにアイス屋さんの家におじゃまして、民芸品のさげもんのかざりを見させていただきました。これは素晴らしいものですよ！



▲そして、これがドラゴンフルーツアイス。色は赤と白がありました。

▼これがドラゴンフルーツの実。ドラゴンフルーツはサボテン科の植物のようで、葉はアロエに似てました。





◀アイス屋さんのご自宅でさげもんを見せてくれるというので見学に。いわゆる女の子の節句に飾るものらしく、1つ1つの飾り物に意味があるみたいです。

名物うなぎのせいろ蒸し

柳川の名物はうなぎということで、老舗のうなぎ屋でうなぎのせいろ蒸しをいただくことに。せいろ蒸しがどういうものかまったくわからず、うなぎだけ蒸したものが出てくるのかと思いきや、せいろのなかにご飯とうなぎが入った状態で出てきました。



▲蒸された状態で出てくるので、とにかく熱い！　アツアツの状態で最後まで美味しかったです。

『信長の野望・天道』をリプレイ！ 立花家を検証!! パート2

立花家の強さは近隣諸国の脅威となりつつあるようで……。とりあえず柳川城貰います。



黒田家のみなさんすいません！

というわけで、あまり何も考えずに大内家と同盟関係を結んだ我が立花家。しかしよく考えたら、大内家を早々に滅ぼしてその下にある大友家と同盟を結んだ方がよかったのではないかと考えてみる……。よし、流されてみよう。とりあえず大内家がそういうなら、下方の黒田家を攻めてみようと画策。しかし攻め込むたびに黒田家から停戦条約を結べと使者がきます。「当家はそちらと一戦交えるつもりはない」としきりにおっしゃってますが、こっちだってそんなつもりはないんだよ！　しいていえば生まれた時代が悪かったってことで！　やはり、順番が間違っていたのだろうか……。泣く泣く黒田家を滅ぼし、柳川城を得ることに成功。終わりよければすべてよし！　しかし、直後に龍造寺家の脅威にさらされるのだった……。

御花でゲットした 立花家家紋入りエコバックを1名にプレゼント！



御花の土産屋で自腹購入した、立花家の家紋入りエコバックを1名様にプレゼントします。立花家の家紋は複数ありますが、扇型もあしらわれている貴重な代物…だと思います。どしどしご応募ください！

あて先
〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット！」係

武将に逢いたくて 番外

じつはうなぎを食べたあと、柳川古文書館という、いかにも柳川のことならなんでもわかるぜ！　的な施設に行ってみたのですが……なんとこの日は休館日！　東京から来ておめおめとこのまま帰れるか！　ということで、立花家に関する書物を何か購入できないかと交渉。しかし「今作ってる最中」と言われてしまいました。……作ってる最中なら仕方ないですよね！　わかりましたと三柱神社に向かいましたとさ。

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第1回

RCGの楽しさ、クルマを操る楽しさ、クルマやRCGを語る楽しさ。ちょっとマニアックだけど、ハマるとぬけられない趣味を持つTEAM DENGEKIのメンバーが発足した電撃レーシングファクトリー——通称DRF。当コーナーは、RCGファンはもちろん、昨今の自動車業界の不振を嘆くクルマ好き、さらにはその予備軍たちに向けたハイスピードレーシングコーナーである。

チューニングメニュー

1 『Forza 3』で学ぶRCGのキホン!
うまく走れないから楽しくない。そんなシミュレータ系RCGのジレンマを、アシスト機能で解消。まずはクルマでコースを走る楽しみを味わってみよう。

2 RCG環境推進委員会
RCG中級者以上なら、ハンドルコントローラでプレイしたいと1度は思うハズ。そんなアナタのRCG環境をサポートする企画がスタートです。

3 DRFドライバーズMTG(ミーティング)
RCGの楽しさを読者に伝えるためにDRFを発足したメンバーたち。彼らのRCGへの思いは暴走し、深夜のPAへと向かった……。

LAP 1 テーマ コースを1周走れるようになる!

コーナリングの基本を学びつつ完走を目指せ

『Forza 3』ならではの充実したアシスト機能を活用して、まずはコーナリングの基礎を覚えよう。

STORY 第1話

第1回から迎えた最大のピンチ! しかしRCGの神は見捨てなかった!

megane:ヤバイです、ヤバイです!
Rusty:どうしたんだ? そんなに慌てて。昔、70スープラで自損事故を起こしたときのことでも思い出したのかね?
megane:いえ、うちのエースドライバー兼ライターのHiraが、この過酷なスケジュールに耐え切れず、倒れました。
Rusty:なに!? では、この4ページは誰がどうするんだ? シミュレータ系RCGを今から担当するライターなんていないぞ。イチからドライバーを育てるしか……。
megane:あ、それならいい教材があるじゃないですか。初心者でも走れてしまうオートブレーキ機能の付いたRCGが。
Rusty:マジ? ってことはだよ、育成ページを作ってライターを育ててだ……。
megane:質問していいですか? で、その育成ページは、誰が作るんですか?

『Forza 3』で学ぶRCGのキホン!

シミュレータ系RCGと聞いて、「難しい」という印象を持つ人は多いだろう。しかし『Forza 3』はTCSや推奨ラインの表示といった一般的なアシスト機能に加え、オートブレーキ機能も搭載。これらの手厚いアシストのおかげで、RCG初心者でも本格派の走りを楽しめる。さらに、徐々にアシストを切ることで運転技術の向上も狙えるのだ。

Forza Motorsport 3
●マイクロソフト ●Xbox 360
●発売中(10月22日発売) ●RCG
●通常版¥7,140(税込)、限定版¥8,190(税込)
●プレイ人数:1~2人/オンライン対応

座学 ブレーキアシストが有効な理由は?

オートブレーキ機能は、アシストをオンにすることで、コーナリング時に自動的に適正速度まで減速してくれる(アクセルは踏みっぱなしでOK)。さらにシフトをATにすれば、走行中はハンドル操作のみに集中できるのだ。まずはこの状態で走ってクルマが曲がる感覚をつかみ(STEP1)、それからブレーキングとアクセルワークの習得を目指そう(STEP2)。なお、RCG初心者が乗るクルマとしては、挙動が乱れにくく制御がしやすい低パワーのFF車がオススメだ。

最初はFF車がオススメ!



▲今回は、教習車としてホンダのCR-X SiRをチョイス。低パワーながら、車重の軽さを生かした軽快な走りが楽しめる。

STEP1 クルマが曲がる感覚を学ぼう!

ブレーキアシスト○

まず、レース難易度をEASYかMEDIUMに設定することで、自動的にフルアシスト&AT操作となる。この状態で、特にコーナリングでのハンドル操作を意識して走ってみよう。もちろんアクセルは全開。しっかり推奨ラインにそって走れた人は、STEP2へ。コースアウトするなどしてうまく走れなかった人は、以下の解説を参考に問題点を修正しよう。

曲げ方のキホン

- コーナー手前:ワンテンポ早めにハンドルを曲げる
- コーナー中:ラインにそってハンドルを調整する
- コーナー出口:ワンテンポ早めにハンドルを戻す

問題 ラインの外側にふくらんでしまう
対処法 ハンドルを早めに切り始める!



クルマを曲げるタイミングは、推奨ラインが曲がり始める地点となるが、実際にその地点でハンドルを切り始めたのでは遅い。操作をし始めたときは、クルマはどんどん前に進んでいる。少し手前からハンドルを切り始めよう。

問題 コーナー出口で蛇行してしまう
対処法 ハンドルとアクセル操作をやめる!



必要以上にハンドルを切りすぎたままコーナーを脱出することが、コーナー出口での蛇行の主な原因。コーナー脱出時は、できるだけハンドルを真っすぐに! もしふらついた場合は、アクセルを緩めるとクルマの動きが安定する。

明日から使える! クルマ用語集

アンダーステア:ハンドルを切っても、切ったほどクルマが曲がってくれない状態。会話内では、単に「アンダー」とも言う。タイヤのグリップ力には限りがあるため、加速・減速など前後の動きにグリップ力を使っていると、横方向への力が働かなくなる。コレが、ハンドルを切ったときに発生するアンダーステアの原理。このことから、動力伝達と舵取りをフロントで同時に行うFF車で発生しやすい。なお、走り屋にとってアンダーステアはカッコ悪い象徴のような扱いを受けるが、実はアンダーステアのほうが、オーバーステアより人間にとっては受け入れやすい現象で、安全なのだ。そのため基本的に、市販車は弱アンダーステアの特性となっている。

オーバーステア:アンダーステアの逆で、リアタイヤ(後輪)が外へ出ていくことで、ハンドルを切っているよりもクルマが内側へ巻き込まれる状態。単に「オーバー」と言ったり、「リアが出る」と表現することも。後輪駆動車で、この状態をわざと発生させてクルマの姿勢をコントロールするのがドリフト走行で、コントロールできずにクルっと回転してしまうことをスピンと言う。ちなみにリアが出やすいことを、その楽しさから「テールハッピー」と表現することもある。

カウンター:オーバーステアが発生したときに、リアが滑り出した方向にハンドルを切ってスピンを防ぐ、カウンターステアのこと。いわゆる逆ハン。

荷重移動:クルマの重心を移動させることだが、どちらかというと、それによってタイヤと路面の接する力を変化させることを指す。タイヤは路面に押し付けられるほどグリップ力が上がるので、荷重移動を積極的に活用することで、コーナリング中に必要なタイヤのグリップ力を操ることができる。コーナー手前で十分に減速するのは、フロントに荷重を移動させて、フロントタイヤのグリップ力を確保するためでもある。

挙動:クルマの動きを意味する。「お前のクルマ、なんだか挙動が変だな」などと使う。

駆動方式:エンジン搭載位置と駆動輪によっていくつかに分類される。一般的には後述するFFやFRのほか、4輪で駆動する4WD、エンジンがクルマの中央付近にあるMR(ミッドシップエンジン・リアドライブ)、

人物紹介

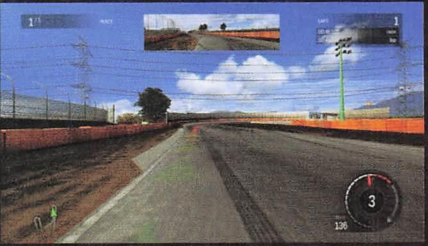
Rusty ソアラとRCGを愛する編集者。取材で久しぶりに芝浦PAへ行ったらコンビニができてて驚いた。

Hira 数々のRCGを乗りこなすエースドライバー。今回ギリギリで復活し、当コーナーは窮地を脱した。

megane 70スープラで事故ったのは本当の話。今回はRCG好きが高じてハンコン台を自作する始末。

STEP2 ブレーキングとアクセルワークを学ぼう！ ブレーキアシスト×

STEP2では、ブレーキアシストを切った状態でのコーナリングに挑む。STEP1ではハンドル操作に集中できたが、実際には①減速しつつコーナーに進入→②速度を維持しつつコーナーを曲がる→③加速しつつコーナーを脱出、というのが基本的なコーナリングの流れとなる。今度はこの3つも意識しながらコーナーを曲がろう。その際、役に立つのが推奨ラインの色。この色は、適正速度と現在のクルマの速度との差に応じてリアルタイムで変化し、加速区間は緑色、減速区間は赤色、その中間は黄色で表示される。



▲推奨ラインが緑色から黄色に変化し始めたあたりで、ブレーキングの準備をしよう。

コーナリングのキホン（初心者向け）

ブレーキング

- ブレーキング中はハンドルを真っすぐに
- ラインが緑色になるまでブレーキング

コーナリング

- コーナリング中はアクセルを一定に保つ
- 曲げ方のキホンと同様にラインにそって車体を出口に向ける

立ち上がり

- 車体が出口を向いたらハンドルは真っすぐに
- アクセルはゆっくりと操作する（踏む）

問題 コーナーの外側へ飛び出してしまう

対処法 もっと手前からブレーキング！



コーナリングにおけるミスで最も多いのが、オーバースピードによるコースアウト。「クルマは急に曲がれない」のは、実車もシミュレータ系RCGも一緒。最初のうちは、推奨ラインが緑色になるまで減速するくらいで丁度いい。

対処法 ブレーキとハンドルを同時に操作しない！



ブレーキング中は、タイヤの力（グリップ力）のほとんどを減速に使っている。その状態でハンドルを切っても、クルマを曲げる方向への力はほとんど働かず、結果、曲がらない。クルマを曲げ始めるのは、減速が終わってから！

ステップアップ

ブレーキングの目印を見つけよう！

推奨ラインの色はクルマの速度に応じて変化するため、毎回同じ地点で色が変わり始めるとは限らない。そこで、道路脇の看板や縁石などを目安にしてみよう。不変の目印があることで、安定したブレーキングが可能となる。



問題 ハンドルを切ってもあまり曲がらない

対処法 アクセルを戻して減速する！



コーナリング中はアクセルを一定にして速度を維持するのが理想的だが、ヘアピンなどの急なコーナーはその限りではない。特にFF車は曲がりながらアクセルを踏むと外にふくらむ特性を持つ。思い切ってアクセルを戻してみよう。

問題 曲がりきれずにコースアウトする

対処法 クルマが出口を向いてからアクセル全開！



前述のとおり、FF車はアクセルを踏むと曲がりにくくなる。これはブレーキング時と同じく、進む方向にグリップ力を使うと、曲がろうとする力が働かなくなるから。焦って加速せずに、真っすぐ脱出できるようになるのを待とう。

DRFチェック！ 『Forza 3』ってどんなRCG？

シミュレータ系RCG初心者の心強い味方となる充実のアシスト機能以外にも、『Forza 3』には魅力が満載！　ここでは、我々DRFが自信を持ってオススメする、『Forza 3』ならではの3つの注目要素について紹介しよう。

毎秒360回の挙動計算

『Forza 3』を“リアル”たらしめる要素、それが秒間360回という圧倒的な挙動計算。クルマの挙動は、操作感においてもグラフィックにおいても、極限まで実車に近付いた。



▲リプレイ中に見ることができるテレメトリ表示からも、挙動計算のすごさを垣間見れる。

無限の可能性を秘めたペイント

前作『Forza 2』で、“職人”を中心に異様な盛り上がりを見せたペイント機能が、『Forza 3』でさらにパワーアップ！　今作でも、職人たちが渾身の作品を披露してくれることだろう。



▲組み合わせたバイナルをグループ（一枚絵）として保存可能。さらにそれをアップロードすることもできる。

充実のオンライン要素

ゲーム本編以上に楽しめると言っても過言ではない、オンライン関連の要素。Xbox LIVEやForza motorsport.netでつながる世界中のユーザーたちと、『Forza 3』を楽しもう！

主なオンライン要素

- オンラインロビーでのコミュニケーションやオンライン対戦レース
- ストアフロントでのオークション
- リプレイや写真のアップロード

エンジンが後輪軸付近にあるRR（リアエンジン・リアドライブ）など。それぞれ挙動に特徴があり、乗りこなし方も変わってくる。ちなみに海外では4WDをAWD（All Wheel Drive）とするのが一般的だが、日本では全輪と前輪の発音が同じため4WDとしている。

グリップ：タイヤが路面に食いつくこと、またはその力。「このタイヤはグリップがいい」「雨の日はグリップ力が低下するから気をつけて」などと使いたい。

タコ踊り：挙動の乱れをカウンターを当てて立て直そうとしたものの、さらに左右へ踊るように挙動を乱してしまうこと。すごく恥ずかしい。

手アンダー：思っているよりドライバーがハンドルを切っていないことで発生する曲がれない現象の俗称。ハンドルコントローラで操作すると起こりやすい。

パーシャル：日本語にすると半開で、いわゆるハーフスロットル（アクセル）のこと。アクセル全開ではなく、かといってアクセルオフでもない、クルマはこの状態が一番安定するといわれている。RCGのアクセルがデジタルだった時代は、パーシャルスロットル（的なもの）を再現するために、アクセルボタンを連打する「セナ足」と呼ばれるテクニックが活用された。これはアイルトン・セナがアクセルを足で連打するテクニックに由来する。「このコースはパーシャル区間が長い」などと使う。

フロントエンジン・フロントドライブ：略称はFF（エフエフ）。エンジンの搭載位置が前方で、駆動輪が前輪の駆動方式を表す。この駆動方式のメリットは、前述のようにアンダー特性が強いことによる安全面と扱いやすさ、そしてドライブシャフトがないことによる居住性の高さだ。「ハイパワーに向かない、と書くとFF乗りに怒られそう」などと使う。

フロントエンジン・リアドライブ：略称はFR（エフアール）。FRに限らないが、後輪駆動車はアクセルオンでオーバーステアに持ち込めるため、クルマを操る楽しさを実感できる。ハイパワーになるほどスピンしやすく扱いは難しいが、乗りこなしたときの楽しさはひとしお。ぜひ乗りこなしたい。

レブる：回転数計（レブメーター）のレッドゾーンまでエンジン回転数が上がってしまうこと。ATではほぼ起こらない。「シフトダウンしたらレブった」などと使う。

低パワー FF車に慣れたら次は4WD車に乗ってみよう！

FF車でひととおり走れるようになったら、クルマを4WD車にステップアップしてみよう。オススメは、三菱のEclipse GSXあたり。ややパワーが上がり速度も出るが、コーナリング中の安定度は高い。ただしクルマが重いので、ブレーキの遅れには注意。興味があったら、後輪駆動車に乗ってみるのもいいだろう。挙動が乱れやすく乗りこなすのは難しいが、コーナリングの楽しさは抜群！

RCG環境推進委員会 **ハンドルコントローラ導入のススメ**

RCG環境推進委員会とは レースゲーム（RCG）をより深く楽しむためのゲーマー環境づくりを提案する集まりである。



ハンコンは楽しい！

君よ、ハンドルを持ちペダルを床まで踏むのだ

RCGのファッションアイテムにすぎなかったハンドルコントローラ（ハンコン）も、フォースフィードバック（FFB）機能などの成熟によりタイヤのトラクションを感じられるまでに進化した。ハンコンでドライブしていると楽しい。これは事実である。しかしそうも言ってられないのも事実。

『Forza3』に最適なハンコンはコレ



Xbox 360 ワイヤレスレーシングホイール
- マイクロソフト
- ¥9,975（税込）

Xbox 360でハンコンを使いたいなら、マイクロソフトの純正ハンコンがおすすめ。1万円以下の価格ながら十分なFFB機能を持っている。



そんなハンコンの問題点は設置場所

▲で、こんな大きい周辺機器をどこに設置すればいいのか、それが問題だ。

RCG環境推進委員会が考える 難易度別ハンコン利用法

LEVEL 1 太ももの上（必要なもの：長ズボン）

「Xbox 360 ワイヤレスレーシングホイール」は、ハンドル部の底面がラウンドしているほか、滑り止めのゴムが装着されているため、太ももの上でのドライビングも可能になっている。しかし、固定されているわけではないので、激しいドライブには向かない。また、半ズボンやホットパンツなどでのプレイはオススメしない。前述のとおり固定されていないので、接触点がすれて太ももがかゆくなってしまうだろう。



¥0!（ズボン代は別途）

▶とはいえ、サッと取りだしてすぐにしまえるというフットワークの軽さは利点。

インプレッション

オーバルコースならイケる

アクセルワークやブレーキングでハンドルが前後左右にぶれてしまうので、不安定な太ももの上で常用するのはきつい。ハンドル・アクセル一定で走りやすいオーバルコース向きと言える。

LEVEL 15 プレイシートエボリューション（必要なもの：財力）

お金があるなら一番にオススメしたいのが、このプレイシートエボリューション。折りたたみ式のバケットシートに加えて、脱着可能な鉄パイプなど、剛性を確保しつつ、使わないときはコンパクトにしまっておけるのがポイント。シートとハンドルまでの距離や高さなども自由に調節できるので、最適なドライビングポジションで心ゆくままドライブすることができる。ハンコンの配線がむき出しになるのが難点。



実売¥40,000前後！

▶ハンコン台に液晶3画面は付属しません。でも、ついついそろえたくなる。不思議！

インプレッション

本音を言えばこれが一番欲しい

今までは地べたに置いて操作していたペダル類に角度をつけて運転できるのはうれしい。実車用シートではないので、座ったときの包まれ感は薄いが、これで十分と言えば十分に思える。

LEVEL 3 お値段以上なテーブル（必要なもの：ニ○リ）

なんとかお安くハンコンを設置できる台を購入できないだろうか？　そう思って日曜のニト○をうろついていたときに見つけたのが、このお値段以上なテーブル。座面の高さ50cm程度までのイスであれば、ちょうど胸元のあたりにハンドルが来る。使い終わったらテーブルを折りたためばいいので、置き場所にも困らない。問題はペダルの角度。足首に対して鋭角になるので、何かしらのペダル位置の底上げが必要だ。



¥1,480（税込）！

▶ペダルの問題さえクリアできれば、一番敷居が低くて満足度も高い。

インプレッション

剛性感のなさが欠点

完璧に思えるテーブルだが、剛性感が足りないという問題点がある。テーブルを支えているのは細い足なので、激しい操作でテーブルが浮いてしまうことがあるし、接地面が甘いのか、よくガタつく。

LEVEL 8～ 長机（必要なもの：会議室）

日常生活ではなかなか有効な利用法が見つからない長机。1つの辺に多くの人がほおづえをついても机がひっくり返らないくらいに重みがあるのが特徴。ハンコンの設置に関しては、この重みがほかにはない安定感を生み出してくれる。問題点は、会議室がある一般家庭は皆無であるということと、会議室でゲームをしていても大丈夫なのか、ということ。弊社はゲームができる会社でよかった！



総額は未知数！

▶豊富なスペースが魅力。近くに置いた飲み物を倒さないよう注意したい。

インプレッション

ずっと会議室にこもりたい

予想以上に長机のプレイ感はよく、どんなに激しい動きをしても、テーブルはびくともしない。会議室を閉め切ってしまえば自由な空間で遊べるのもポイント。個人的には毎週末遊びたいところだ。

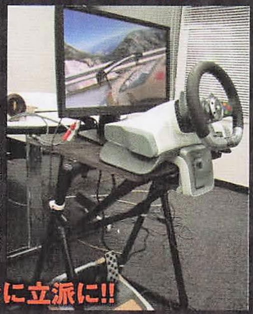
LEVEL 20～ 自作ハンコン台（必要なもの：熱意）

ぴったりのハンコン台がないなら、自分で作ってしまえばいい。というわけで作ってみました、自作ハンコン台。パイプやジョイント類は矢崎化工製を使い、注文はすべてウェブ販売をしているホームセンターから行った。一度に頼めば送料を少なくできるので、あらかじめ図面を入手して、必要な部品を確認しておこう。図面は有志がウェブで公開しているものを使用。今回作ったレベルのものであれば、部品のカットも必要ないので、プラモデルよりも簡単だった。



◀これらのパイプやジョイントを使って、自分だけのハンコン台を作り上げていこう。

このパイプ類が……



こんなに立派に!!

▶やや奥行きのある天板を使ったので、液晶も乗せることができた。FFBの絶妙な振動がレーシングカーっぽさをさらに演出！

ハンコン台部品リスト

品番	単価	個数
パイプ		
H-600（パイプ 600mm）	210	4
H-450（パイプ 450mm）	160	7
H-300（パイプ 300mm）	110	3
ジョイント		
J-5	110	8
J-43	140	6
J-46	55	4
J-118B	100	6
J-131	110	6
木板		
450×450×11mm	1280	1
350×350×5mm	280	1
総額	**¥7,050**	

インプレッション

レースそっちのけで改良したくなる

天板をパイプに取り付ける際のジョイントの位置を少々間違えたりして、ちょっといびつな出来になってしまったが、天板の高さなどを自分の好きなようにカスタマイズできるのはうれしい。逆に言うと、カスタマイズしなければ使いものにならない。本当に自分が満足できるハンコン台を作れるようになるにはまだまだ時間がかかりそう。

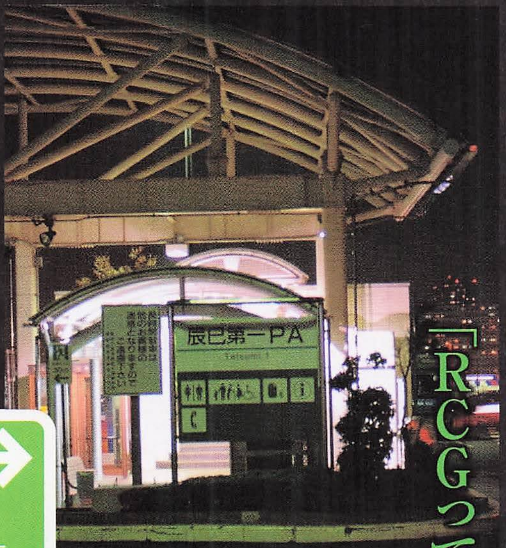
『Forza 3』を3画面でプレイするにはいくら必要になるの？

『Forza 3』は3つの画面に映像を出力して遊ぶことができる。その環境を作るにはいくらかかるのか、計算してみた。22インチ液晶が1台あたり¥20,000強で、だいたい¥70,000。Xbox 360が3台必要ですが、1台はエリート、あとの2台はアーケードとして、だいたい¥70,000。機器だけで¥140,000くらい必要です。あと、電気の使用量がハンパないので、アンペア数を40Aまで上げておきたい。

レースゲームの楽しさって何だ？

──10月19日　AM1:00　首都高 芝浦PAにてソアラを止め、車から降りた2人……。

Rusty：特に目的もなく芝浦まで来たわけだけど、DRFが西新宿に移動してから、まったく来てなかったな。2年ぶりか？
megane：僕も自分のクルマを手放してから、首都高そのものを通ってないですから1年半ぶりくらいですね。あっ！　am/pmができてますよ！
Rusty：ほんとだ、これ中はどうなっているんだ？　は一、渋滞案内表示があった場所にam/pmがそのまま入っているのか。カップメンとかフライドポテトとか売っていた自販機はどこにいったんだ？
megane：もう置いてないみたいですね。
Rusty：これも時間の流れってやつか……。あの渋滞案内がなくなったら、俺はどこで「まれに見るいい流れだ」ってつぶやいていればいいんだ？
megane：それはそうと、ちょっとRustyさんに相談がありまして。
Rusty：ん？　なんだ？
megane：レースゲーム（RCG）って何が楽しいんでしょうかね？　僕自身はRCGが大好きで、これまでさまざまなRCGをプレイしてきたんですが、RCGに興味があまりない人に対して、どうやったら楽しさが教えられるのかって思いまして。
Rusty：こりゃまた、いきなり難題だな。RCGの楽しさか。俺が好きな実車系RCGの話に限定させてもらうと、普段乗れないようなクルマで、普段走れないようなサーキットを走れるのは楽しいよね。『グランツーリスモ』みたいに自分の乗っているクルマが収録されていて、それで走れるのもいい。
megane：なるほど。僕も実車系、それも挙動計算を取り入れたシミュレータ系RCGが好きなんですが、それを紹介しようとしたときに、よさをどう伝えたらいいのかわからないんです。例えばコーナーへのアプローチで、今回はここまでブレーキを遅らせることができた、そして破綻なくコーナーリングができて、タイムが0.5秒縮まった。そういう、じゃがいもの皮を薄く薄く1枚ずつ剥いていくような感覚が楽しい。そういったことを力説しても、相手はポカーンとしてしまうんです。
Rusty：そりゃそんなこといきなり説明しても無理だよ（笑）。例えば、こういう考え方をしてみるのはどうだ？　RCGはRPGのようなもんなんだ。まずはパワーのないクルマで、小さなサーキットのレースをする。RCGを始めたばかりの人がハイパワー車にいきなり乗るのは無理があるだろう？　まずは「どうのつるぎ」（パワーのないFF車）で、「スライム」（ショートサーキット）を倒して、自分のなかのRCGに対する経験値を積んでいくのが大事だ。いわゆる運転感覚を身につけるってやつ。クルマを運転するという感覚が身についてきたら、次は4WDで200〜300馬力くらいのクルマに乗って、フルサーキットに挑戦してみる。RPGだったらこの辺で船を手に入れている頃かもね。ここまできたら、あとはもう自分が乗りたいクルマもわかってきているだろう。ここまで来てようやく君の言ってる楽しみというのが、理解できるようになるってわけだ。
megane：僕はその過程を飛ばしてたんですね。
Rusty：RPGも強くなったデータで遊ぶのが楽しいだけじゃなく、強くなる過程も楽しいだろ？　RCGも同じことなんだ。ただ、RCGは基幹のシステムというものがほぼでき上がっているから、システムがガラリと変わっているRCGじゃなければ新しいRCGを始めても、自分の経験がリセットされるということはない。日頃からRCGで遊んでいるうちらは、新しいRCGを始めても、すでにクリア時のレベルくらいにはなっているもんだ。
megane：わかりました！　次からはどうのつるぎを持つように説明します！
Rusty：本当にわかってんのかな……。さて、辰巳PAにでも寄ってから帰るぞ。



「RCGってのは、RPGと同じなんだ」

DRF 電撃レーシングファクトリー → ドライバーズMTG（ミーティング）

その日の仕事が終わった深夜1時、DRFの2人はRustyのドライブする「トヨタ JZZ30ソアラ」に乗り込んだ。今回向かったのは、お互いに久しぶりとなる首都高の芝浦PA。そこで2人は取りとめのない話を繰り返し、そして夜が明けていく。

Rusty
首都高はレインボーからの眺めが最高！　運転中だとほとんど見られませんが……。

megane
好きな首都高のPAは箱崎PA。どこにでもターンできるし、ビルの中にあるのもいい。



「じゃがいもの皮を薄く剥くようにタイムを削るのが楽しい」

マイフェイバリットRCG　Rusty　峠MAX G

ストーリーが充実していた頃のRCGの代表格

かつてPS全盛の20世紀末、RCGにはストーリーモードが充実していた時代がありました。『峠MAX』シリーズも例にもれずメインモードは「ストーリー」。シリーズ3作目だった『G』にも、充実のストーリーモードが搭載されていました。
会話の選択とバトルの結果によってシナリオが途中で分岐するんですが、これがルートによってはギャルゲーのような、女の子だらけの走り屋チームに入る展開になったり。また、今となっては見劣りするグラフィックも、実は車外からドライバーが見える！　しかも操作に合わせて動く！　ま、軽く十字キーを操作しただけで、ものすごい勢いでグルグルとハンドルを回していましたが（笑）。隠しカーも豊富で、遊びつくすまで時間がかかった記憶が。今でもときどきプレイしたくなる、心のゲームの1本です。

DATA
峠MAX G
●メーカー：アトラス　●ハード：PS
●発売日：2000年1月13日発売
●価格：¥6,090（税込）

マイフェイバリットRCG　megane　グランツーリスモ2

僕の趣味を、そして人生までも変えた1本

大学時代、編集部のバイトとして働き始めてから2カ月目、本作と出会いました。クルマにそれほど興味がなく、免許も取っていなかった僕。しかし、このタイトルと出会ってから、僕の趣味は一転したのでした。当時、自己申告制のタイムアタックが編集部内で流行っていて、6人くらいが参加して夜な夜なタイムが更新されているのを見ていたものです。そうしているうちに、クルマを運転したいという思いがムクムクと湧き起こり、本作が出た半年後に自動車免許を取り、1年後には自分の初めての愛車として「トヨタ JZA70スープラ」を購入。そこから先は前車の「日産 ルキノS-RV VZ-R」まで計5台を乗り継ぎ、まさにクルマとともに生活してきたのでした。『GT2』をプレイしていなかったら、こうはなっていなかったでしょう。

DATA
グランツーリスモ2
●メーカー：SCE　●ハード：PS
●発売日：1999年12月11日
●価格：¥7,140（税込）

ただいま絶賛プレイ中!! 本ページはRCG全体のコラムだけど、『Forza Motorsport 3』について語っちゃいます。本シリーズは初代から全作やってきましたが、ビジュアルはキレイになっても「クルマをちゃんと走らせる」というコンセプト自体は初代から変わっておりません。“クルマを走らせるのは楽しい”、それを再確認させてくれたのが本作です。特にハンコンを使ったときの楽しさは別格！　マジで一晩中走ってても飽きないほど。代わりに筋肉痛になってしまいましたが。　（megane ／プレイ時間：21時間）

乙女がゲームでエキサイティング♥

乙女的ゲームス白書

ゲーム大好き6姉妹が贈るにぎやかページ！ 今月も好き勝手、ゲームについておしゃべりしております★

Contents



イラスト／ギンカ

乙女による乙女のための ゲーム機講座

乙女×KY（カカク ヤスク）

LESSON 2 価格破壊の秋!!

ゲームハード大幅値下げ!! みんなはどれが欲しい？

ジャー子：そういえば9月のゲームショウに合わせて、いろいろなゲーム機が値下げしたよねぇ。みんな知ってた？

みみみ：知ってるよ！ でも、全部持ってるわたしには何の関係もないよ！ むしろ逆に「なんてこった」って感じ!!

六花：うふふ。私は先日、値下げしたPS3を購入したばかり。お姉さまがた、勝ち組とはまさに私のことですわっ！

ニコ：まあまあ、そんなにあおらないで、六花ちゃん……。でも私も、この機会にPS3を買ってみようかしら？

いつき：オレはそろそろPSP-3000が欲しいぜ。初代PSPで遊んでると、皆に「鈍器」って言われるし。

しづゑ：んじゃ、この秋値下げしたハードについて、どれが一番おトクで魅力的か語りあいましょ！

POINT 1 乙女のサイフの紐は堅い!!

みみみ：てゆーかやっぱり、買い物には勢いが大事っしょ！ シルフィーも、悩むくらいなら全部買えばいいと思うよ？ 「買わずに後悔するより、買って後悔する方がいい」ってよく言うじゃない♥

しづゑ：アンタみたいに収入の大半をゲームに費やすような生き方は、私にはできないのよっ！ 大体、私が今持っていないハードはPS3にWiiにXbox360に、まだまだ値下げされなさそうなDSi……全部買ったら、82,800円にもなっちゃうじゃない！

みみみ：9万円を切ってよかったね♥

しづゑ：そういう問題じゃないわよ!!（怒）

ニコ：まぁまぁ2人とも落ち着いて……。でも確かに、おいそれと手が出せる金額じゃないのは確かよね。それでなくても、女の子は美容やオシャレにお金がかかるものだし。いくら値下げをしたからとはいえ、私もどれか1台買うのがやっと……ってところかしら？

ジャー子：そんなニコちゃんのために、はいコレ「2009秋ゲームハードお値下げランキング」。この秋、それぞれのハードがいくら値下げしたかをわかりやすくまとめたよ。

ニコ：ありがとう、ジャー子ちゃん♥ どれどれ……値下げ幅が一番大きいのは、やっぱりPS3なのね。「10,000円値下げ」と聞くと、なぜかキュッと締まっていたはずの財布の紐が、ユルユル解けていくのを感じちゃう♥

六花：それでは、先月PS3を購入してすっかりソニー様のしもべとなった私からも、購入を後押しさせていただきますわ！（ニコの耳元でそ〜っと）PS3の値下げ率は約25%……。

ニコ：よし、お姉ちゃんPS3買っちゃうっ！

しづゑ：早いよニコちゃん!! いろいろ言ってたわりに、財布の口がガバガバじゃない!!

いつき：にしても、やっぱり「値下げ」って買い物の決め手になりやすいよなぁ。オレも「初期型がまだ動くし」って理由で新型PSPを買い渋ってたけど、今回の値下げを機に購入を決意したぜ！ まぁ、1つ問題があるとすれば……お金がないこと、かな？ へへへっ！

姉たち：……。

ジャー子：いつきは毎日飲んでるプロテイン（1日約350円分）を、48日間ほどガマンすればPSP-3000が買えるよ。

いつき：マジ!? よーし、オレ覚悟を決めた。プロテインガマンしてがんばっちゃうぜ★

2009秋 ゲームハード お値下げランキング

順位	ハード	値下げ幅	価格
1位	PS3	（10,000円↓）	39,800円→29,800円
2位	Xbox360アーケード	（8,000円↓）	27,800円→19,800円
3位	Wii	（5,000円↓）	35,000円→30,000円
4位	PSP3000	（3,000円↓）	19,800円→16,800円

POINT 2 乙女は非力!! だってコントローラしか持ったことないんだもん

六花：じつは私、次にXbox360を購入しようと考えてますの。夢はふくらむ一方ですわぁ……♥

ニコ：でも六花ちゃんの細腕で、電気屋さんから自宅までXbox360を持ち帰れるかしら……。確かPS3は、パパと車で買いに行ったんだったわよね？

ジャー子：そんな六花のために、はいコレ「2009秋ゲームハード重量ランキング」。この秋に値下げしたハードの大体の重さをまとめておいたよ。

六花：Xbox360の重量は……みかんで例えると約350個分ですわ!? 私、そんなに持てません……!!

しづゑ：てゆーか、なんでみかんに例えるのよ……。

いつき：安心しろよ、六花！ いざとなったらプロテインパワーで、オレが荷物持ちをしてやるって★

六花：グスッ……い、いつきお姉ちゃんっ……！

2009秋 ゲームハード 重量ランキング

順位	ハード	重量
1位	Xbox360アーケード	約3.5kg
2位	新型PS3	約3.2kg
3位	Wii	約1.2kg
4位	PSP-3000	約189g

（ジャー子調べ）

結論 お金を貯めて全部買おうぜ!!

ジャー子：全ハードをそろえている私とみみみはともかくとして……妹たちよ、結局どのハードを買うか決めたのかね？

ニコ：しづちゃんはともかく、いっちゃんはPSP-3000を買うんじゃないの？

いつき：何か目移りしちゃうんだよなぁ。

しづゑ：同じく……全部欲しいんだもん。

ジャー子：ちなみに、この秋に値下げしたハードを全部購入すると……お値段は86,400円。総重量は約8kgだね。

みみみ：も一優柔不断だなぁ。みんなお金を貯めて、全部買っちゃえ〜い★



◀姉妹のなかでも所有率の低い、DSi。値下げされないかな♥



場外乱闘 ゲーム機買ったらみんなは何をプレイする？

ジャー子：みみみは隣の新コーナーで暴れてるからいいとして……みんな、ゲーム機を買うからには、お目当てのソフトがあるんでしょ？

ニコ：私はPS3で『ロロナのアトリエ』を遊びたいの。ロロナちゃんのパンツを拝みた……じゃなくて、イケメン騎士のステルクに会いたいわ♥

しづゑ：PS3ソフトなら私は『テイルズオブヴェスペリア』。みみみと六花が「泣けるでぇ〜」って騒ぐんだもん。Xbox360なら『ドリームクラブ』ね！ 理保の外見が超好みなのよ〜っ♪

六花：私も『ドリクラ』に1票！ 大人の世界……体験してみたいです♥

いつき：（初期型PSPを握りしめ）オレはもう、PSP-3000の快適な読み込み速度が体験できればそれでいいぜっ!!

いきなり新コーナー！ みみみのオススメ！ この1本♥



『雨格子の館Portable 一柳和、最初の受難』

本格派推理AVGの名作がPSPで遊べるよ！ 主人公の和さんと相棒・日織のやりとりに、全乙女胸キュン必至!!

DATA ●日本一ソフトウェア ●PSP ●AVG ●¥5,229(税込) ●2009年9月17日発売

ぜったい萌えるから〜！

登場人物紹介

長女●クリチーネ・ジャー子 兄を捜して、今日も旅から旅の日々。一応、元気ですよ。

次女●ニコ PS3を買うならテレビもほしいと悩み中。誰かくれないかしら？

三女●みみみ Xbox360が魔の赤ランプで臨終。『Steins;Gate』やりたいよ〜!!

二次元の女の子にキュンとするアナタに贈る とっておきの嫁紹介コーナー♥

ヨメソムリエ
Yome Sommelier

みみみ：読者のみんなに、二次元的♥お嫁さんをオススメするこのコーナーも、栄えある第2回目だよ。やった～♪
ニコ：ここでは私たち姉妹が、ステキな女の子を毎回ピックアップしてオススメしているの。記事を読んで「この子、気になる」なんて思ってくれたらうれしいわ。
いつき：今回の担当は、オレ！　男の人がどんな女の子が好きかとか、そういうのはよくわかんないけどさ。やっぱり包容力とか、あと優しさっていうのはポイント高いよな。
六花：じゃあお姉さまたちは、全員ポイント高いですわね。
いつき：…………えぇと、そ、そう？　だな。それで今回オススメするのは白衣の天使ことユーニス。ケガした男性を優しく看護する姿とか、母性的っていうのかな。ステキなんだよ～。ぜひゲームで彼女の魅力を味わってほしいぜ！
ニコ：傷ついた男性を、慈愛の精神で癒してあげる彼女は魅力的よね。……それと、いつきちゃん。私たちの優しさについては、あとでゆっくり話しましょう？（にっこり）



オレ様なドクターにもついて行くエンジェル♥

担当 いつき

ユーニス

CV●小橋知子
職業●看護師



▶先生に振り回されっぱなしのユーニス。でも困り顔もカワイイよな♪

笑顔がステキな看護師のユーニス。普段は医者のザフラーと行動しているんだ。ただ先生相手でも、ダメなときは厳しく対応。このギャップもイイんだよな！

ユーニスと一緒に冒険へ！
『幻想水滸伝ティアクライス』

シトロ村で平和に暮らしていた主人公。だが、ある日モンスター退治に出かけた先で、不思議な光を目にしたことから、物語は大きく動き出すことに……。

DATA ●コナミ　●DS　●RPG　●¥5,500(税込)　●2008年12月18日発売

司令官が指定した苦手ジャンルの作品を真剣プレイ！

謎の司令官さん

いやよいやよも好きのうち!!!

FILE 02

担当 六花

無事に生き残るために……「呪いのゲーム」クリアに挑みます

ナナシ ノ ゲエム目
●スクウェア・エニックス　●DS　●AVG
●¥5,040(税込)　●2009年8月27日発売

今回の担当は私、六花なのですが……。はぁ～、緊張ですわ。だってあの変な仮面、もとい謎の司令官さんが出してきたお題が、すごく怖いと評判の『ナナシ ノ ゲエム目』なんですもの。正直に申しますと、私はジャンルとしてホラーゲームが苦手、という以前に、心霊現象全般がダメなんです。怪談関連ならば映画も小説も、噂話ですら避けて通ってきたのに……。ゲームをプレイしろだなんて、あんまりですわ。しかも指令書には、「お墓とか廃墟でやると雰囲気でるかもね」だとか、「より恐怖感を味わうために、お化け屋敷でプレイしたら？」とか、あり得ないことが書いてますし……。暗いところでゲームなんて、目が悪くなるのでイヤです（言い訳）。それに廃墟やお墓へ行くなんて、怖くて無理です。そもそも近所にありませんし（言い訳）。いっそ千葉の某有名テーマパークのお化け屋敷ならばと思ったのですが、ニコお姉ちゃんに笑顔で「ホラーものをやるのに、夢とかいらないでしょ？」と切り捨てられました。確かにそうですけど、あそこのホラーハウスで限界な私に、ほかにどこに行けというのですか？　そうやって嘆いていたら、謎の司令官さんから新たな手紙が届きました。内容を変えていただけたのかと期待して封筒を開けると、なかには「ゾンビゲームの方がよかった？」の文字。確実に難易度が上がってますわ！　ゾンビかノロイ ノ ゲエムか……。どちらに進んでも、地獄行きは決定です。それならば、いきなり飛び出てこない幽霊の方がいいかも。そう思ってＤＳを起動させたときから、私の悪夢は始まったのでした。

■スタート直後ですがくじけてます

主人公の名前など基本データを入力して、ゲームを開始させました。するとそこは、薄暗いマンションの廊下。しかも住人の方が亡くなったとか、いわく満載です。なんで主人公は、こんな恐ろしいところに来ているのでしょう。その勇気には感服しますが、プレイする身としては勘弁してもらいたいですわ。しかも画面に映るもの＝主人公の視界に入るものなので、シンクロ率が半端ではありません。見えないところに何かいそうで、前に進むのさえも怖い。それなのに、ここでマンションの１室を調べなければいけないのです。と、扉を開けるなんて!!!!　何か出てくるとわかっているのに、進まねばいけないジレンマに苦しむ私が進めたのは、結局最初の部屋に入ったところまででした。実際にはまだ何も起こっていませんが、もう無理ですわ。本気で。３Ｄサウンドと無気味な雰囲気だけで、怖がりの私は白旗です。これ以上プレイすると、夜に何か出てきそうで……絶対に寝られませんわ。手元に置くのも怖いので、このソフトはいつきお姉ちゃんのＤＳｉにセットしておきましょ。ホラーゲームが大好きなお姉ちゃんならば、間違いなくこの作品を楽しんでくださいますものね……。

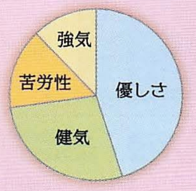




▲▶レトロなゲーム世界とリアルな現実世界がリンク。怖い怖い怖い～!!!

2つの世界で追いつめられます……

ユーニスの成分表♥



ここではユーニスの魅力を徹底チェック！　彼女は、基本的にはみんなには優しい天使なんだけど、ザフラーにだけは結構厳しいんだ。先生のことになると毒舌になったりして、いつもとは違う強気な態度が見られるところもポイントなんだな。これがギャップ萌えってやつか？

こんな男性にオススメ！

・ナースが大好物♥
・女の子にサポートしてもらいたい
・マイペースなオレ様男子

STAFF COMMENT

ユーニスは優しさと芯の強さを兼ね備えた女性です。たとえ自分の故郷、両親を消し去った敵側の人間でも、分け隔てなく看護する姿は、まさに「白衣の天使」ですね。
初期デザインではミニスカートだったんですが、出身地のジャナム魔道帝国の文化に合わせて大幅にデザインを変更しました。

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
制作担当ディレクター　小牟田修氏

四女●しづゑ
ツンツンツンなゴスロリ少女。シルフィーって呼ばないと怒る。

五女●いつき
熱血漢もとい熱血娘。ムチャな行動が多く、ケガは日常茶飯事。

六女●六花
ホラーは苦手どころか全然ダメ。でもオカルトは意外とイケます。

謎の司令官さん
謎だらけのイケメンっぽい司令官。ホントにイケメンなのかも謎。

秘蔵イラスト&設定資料 アドルの相棒、ドギの秘密に迫る!

爽快感ある戦闘と手ごたえあるボス戦で、高い評価を集める『イース7』。今回は、『I』からほぼレギュラーで登場しているドギに接近! 登場人物の設定をひも解き、シリーズの設定面の魅力に迫る!!

Ys SEVEN(イース セブン)		
発売中(9月17日発売)	¥6,090(税込)/ドラマCD同梱版¥7,980(税込)	
PSP ジャンル	A・RPG	ACT
メーカー	日本ファルコム	冒険
備考	プレイ人数:1人用	謎解

CHARACTER FILE2

ドギ

元盗賊にしてアドルのよき相棒



■性別:男
■年齢:28歳前後(『I』開始時22歳)
■特技:壁壊し

FACE PATTERN

【性格や出身】 ドギの出身地は、エウロペ大陸の北東部の沿岸にあるフェルガナ地方の鉱山都市レドモントの街。ここで生まれ育った彼だったが、両親とは幼い頃に死別。街の宿屋に引き取られることになる。幼少の頃のドギは、いわゆるガキ大将で、街の子供達を引き連れてイタズラをしては怒られていたという。また、腕っぷしは幼い頃から強かったらしく、師匠(『Ⅲ』(※1参照)では名前がなかったが、『フェルガナ』にてベルハルトという名前が判明)のもとで格闘術を学んだりもしていた。なお、彼の性格は、粗野な言動が目立つが、人情に厚い好漢。困った人を見ると助けずにはいられないアドルのことを「お人よし」と揶揄しているが、なんだかんだといってアドルに付き合う彼も、かなりのお人よしである。ちなみにドギは14〜16歳の頃に故郷を飛び出し、諸国をめぐっている。

【アドルとの出会い】 故郷をあとにしたドギは、しばらくしてエステリアを訪れる。そして、盗賊ゴーバンのもとに身を寄せることに。やがてドギの立場は、ゴーバンの第一の子分と言われるまでになり、物語は『I』の時代へ。このとき彼は、イースの古代王朝を調べるラーバの案内役としてダームの塔に潜入していた。ところがその最中に"魔"が復活し、魔物が出現。塔の入口はゴーバン達により封印され、内部に取り残されてしまう。どうにか生き延びたドギは、ここでアドルと運命の出会いを果たすことに。塔に施されたワナにかかって牢屋に捕まったアドルを、得意の壁壊しで救うのだった。そのあと彼は、単独で塔内を探索。塔の7階でアドルと再会するが、13階にある鏡の間を進むためのヒントを伝えて、その場で別れてしまう。この後の彼の足取りは不明だが、『Ⅱ』のエンディングで無事な姿を確認することができる。古代王国イースにまつわる冒険ののち、アドルもドギもしばらくエステリアに滞在。それから数カ月後。アドルは海岸で小瓶を拾い、セルセタで起きている異変を知る。彼は詳細を調べるためにセルセタに渡り、一方のドギはエステリアに残った。ところが、アドルを追ってリリアもセルセタへ渡るという事件が発生。ドギは彼女を連れ戻すため、セルセタを訪れる(PCエンジン版『Ⅳ』ではアドルを心配して)。そしてここでも、ドギはアドルのピンチを壁壊しで助けるのだった。この2つの冒険で意気投合したアドルとドギは、一緒に旅をすることに。それから約1年後、2人はフェルガナ地方に関する悪い噂を聞く。故郷を心配したドギは、アドルを連れてフェルガナ地方へ。この冒険でのドギは、洞窟に閉じ込められたアドルを壁壊しで助けるなど、補佐役として活躍。事件解決後、『Ⅲ』でのドギはアドルとともに街を去り、『フェルガナ』では復興を手伝うために故郷に残るのだった。

【アドルとの再会。そしてアフロカ大陸へ】 レドモントの街の復興を助けたあと、ドギはしばらくアドルと別れて行動していた。数年後、2人はグリア地方の港町バレシアで合流。アフロカ大陸にあるアルタゴを目指して、商船が集まる自由都市エディスへ向かう。ところがそこで海賊のラドックと知り合い、"世界の果て"と言われるカナン諸島へ行くことに(『Ⅵ』)。カナン諸島を取り巻く大渦に巻き込まれてアドルと一度は離れ離れになるものの、ドギはラドックの船で大渦内部へ侵入。島の北側の崖で隔離された入り江に流れ着くが、内陸へ入る道がない。ドギは得意の壁壊しで崖に穴をあけるが、そこはちょうどアドルがラドックの船がたどり着いた先を探すために探索していた緑水洞の広場だった。こうして、2人は互いの無事を確認する。カナン諸島での冒険後、ラドックの船でエディスに戻った2人は、ラドックの紹介で乗った商船でアルタゴへと向かう。ちなみに、このカナン諸島からエディスへ向かう途中のエピソードは、本作の限定版に同梱されたドラマCD「イース7 プロローグ」にて語られる。

【『7』でのドギの役割】 初のパーティプレイを導入した『7』では、ドギは初めからアドルの仲間として活躍。イベントでは、口数の少ないアドルの代わりに心情を述べるなど、ストーリーを盛り上げるのにひと役買っている。また、戦闘面では自慢の格闘術で硬い甲羅を持つ敵などに致命傷を与える頼りになる存在に。アドルのピンチを壁壊しで助けるという"お約束"も健在で、公王殺しの嫌疑をかけられたアドルを闘技場から助け出す際に披露する。ちなみに、ドギの打撃属性の攻撃は、フィールドに存在する岩を壊すことができるので、隠された宝箱を探す際にも活躍する。『7』の物語を終えて、アドルとドギは次なる冒険へ向かう。次回作でもドギの活躍に期待したいところだ。



レドモントの街がドギの生まれ故郷

◀『Ⅲ』では、ドギが幼かった頃の様子が垣間見られる。



シリーズ初の壁壊しはダームの塔で披露!

◀壁を壊したあと、ラーバに「偶像」を渡すようにアドルに頼む。



アドルのピンチはやっぱりドギの壁壊し!

◀闘技場でドギがアドルを助ける。このとき流れるBGMも最高!

【イラストで見るドギの歴史】

イースI&Ⅱ



◀まだ幼さが残るドギ。なお、『Ⅱ』の取扱説明書には、『I』のダームの塔でドギが壁壊しを行う場面がマンガ風に描かれていた。



ドギと関係する人物

▶義賊として名の知れた盗賊団のボス。アジトでダームの塔への扉を隠すなど、ただの義賊ではないことがうかがえる。ちなみに『Ⅳ』では、エステリアで取引所を商っていた。



イースⅢ



◀年の頃は24〜25歳。より顔つきが精悍になった印象を与える。しかしエレナからは「変わっていない」と言われてしまう。案外、子どもの頃から老け顔だったのかも?

ドギと関係する人物

▶ドギの幼なじみの温和な娘だが、兄のチェスターを心配するあまり、危険をかえりみずに行動することも。非常に芯の強い女性だ。





◀エレナの兄で、フェルガナの領主であるマクガイア城主に仕える。『フェルガナ』では、強大なボスとしてアドルの前に立ちふさがる。

イースⅣ

▶『Ⅲ』より少し若い、22〜23歳の頃のドギ。"アドルを助ける"という点は同じだが、機種によって役割が微妙に違う。なおPCエンジン版では、操作こそできないが、パーティメンバーとしてアドルとともに戦う場面もあった。

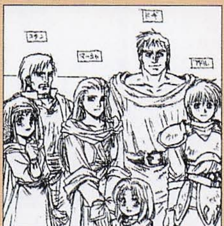


イースⅥ



◀『7』の冒険の半年前、カナン諸島での冒険時のドギ。『Ⅲ』のときよりもバルクアップし、さらにゴツくなった印象を受ける。なお、カナンでのドギは、ラドックの手伝いが中心で、アドルの冒険にあまり関与しなかった。

PICK UP! ドギに関するマメ知識



①『イースV』にはドギの恋人が!?

◀『V』のストーリー原案では、ドギも登場する予定だった。その証拠が左のイラスト。しかも、エフィという女の子(イラスト左端)と恋に落ちる展開も……。ぜひ見てみたかった。

②ドギが主役の『イースI』が存在!

▶ケータイ専用ゲームとして、ドギが主役の『新イースI -3D- 外伝〜ドギの冒険〜』が存在(タイトー:イース/ファルコムiで配信。iモード対応)。パラレルワールド的な扱いで、物語はダームの塔を中心に進み、ドギとダルク=ファクトが対決する!



※1:『イースⅢ』と呼ばれる作品は、オリジナルであるPC版『ワンダラーズ・フロム・イース』と、そのリメイクの『フェルガナの誓い』が存在する。ここでは、初期の『ワンダラーズ〜』を『Ⅲ』、『フェルガナの誓い』を『フェルガナ』と表記する。

ただいま絶賛プレイ中!! ▶▶▶ 発売から1カ月以上たち、すでにクリアしている人も多いことでしょう。こちらもノーマルでクリアして、今はチクチクとナイトメアでのクリアに挑戦中。ボスの攻撃などに変化があり、ノーマルよりも断然、手に汗握る戦いが楽しめます。というか、かなりガチです。レベルをしっかり上げないと! ところで、『イース7』と『イースI&Ⅱ クロニクルズ』のサントラCDが11月19日に発売されることが決定しました! ファルコム通販で予約するつもりです。 **(傭兵/プレイ時間:30時間)**

THE IDOLM@STER アイドルマスター Dearly Stars ディアリースターズ

レアなアクセサリーが手に入るQRコードを独占掲載！ 今回も『アイマスDS』をより深く楽しむうえで、絶対見逃せない情報が盛りだくさんだ!!



アイドルマスター ディアリースターズ			
発売中（9月17日発売）	¥6,279（税込）		
DS	ジャンル	AVG（トップアイドルアドベンチャー）	育成
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数：1～16人	

電撃ゲームスでレアなアクセサリーゲットです!?



必見！ 独占QRコードとアクセサリーデータ!!

猪突猛進の元気娘・日高愛、引っ込み思案のネットアイドル・水谷絵理、女の子としてデビューするハメになる少年・秋月涼――。個性的な3人のアイドルが織り成すドラマチックなストーリーが好評のAVG『アイマスDS』。今回は、レアなアクセサリー「くまのて」が手に入るQRコードを本誌読者だけにお届けする。また、プレイに役立つ厳選アクセサリーデータもあわせて掲載。これでアイドルをもっとキュートにコーディネイトしよう！



▲上昇イメージがわかるアクセサリーデータで、コーディネイトが簡単に！





DSiで右のQRコードを読み込んで「くまのて」をゲット！

DSiで右のQRコードを読み込むと、ゲーム中で使用できるレアな腕用アクセサリー「くまのて」が手に入る。装着すればビジュアルイメージが上昇！ これでアイドル生活はクマ（困）らない!?

これでコーディネートは完璧！ アクセサリーデータピックアップ

ゲーム中で入手できるアクセサリーのなかから代表的なものをピックアップして、イメージの上昇効果をまとめた。効果はAが最も大きく、B、C、D、E、Fの順に小さくなる（一番上昇するイメージについては赤字で表記）。なお、「↓」とあるものはイメージが低下。「↓A」に近づくほど低下度合いが大きい。



▲イメージが下がるものもあるが、微妙な変化なので気にしなくてもOK。

▼アクセサリーや衣装は、流行1位のイメージが最大になるよう選ぶと有利に。



●代表的なアクセサリーのデータ

部位	アクセサリー名	Vo	Da	Vi
頭	しろうさみみ	↓B	E	B
	くろうさみみ	B	↓B	E
	ねこみみ	C	F	↓C
	悪魔のツメ	↓C	C	F
	花リボン	E	↓B	B
	ピンクリボン	B	E	↓B
	ひまわりの一輪挿し	B	E	↓B
	星のアンテナ	E	↓B	B
	三日月ヘアバンド	↓B	B	E
	クチバシ	↓B	E	B
	クールサングラス	↓B	E	B
	怪盗のアイマスク	F	↓C	C
	くまみみ	↓C	C	F
腕	ねこのて	B	E	↓B
	花リボンの腕輪	↓A	D	A
	月かざりの腕輪	↓B	B	E

部位	アクセサリー名	Vo	Da	Vi
腕	ひまわりの腕輪	B	E	↓B
	悪魔の手	↓A	A	D
	天使の腕輪	F	↓C	C
	悪魔の腕輪	↓A	A	D
	ボンボンブレス	C	F	↓C
	親鳥のマペット	B	↓B	E
胴	しろうさしっぽ	D	↓A	A
	ねこしっぽ	B	E	↓B
	天使の羽根	F	↓C	C
	悪魔の羽根	↓B	B	E
	どら鈴	↓C	C	F
	星のブローチ	D	↓A	A
	月のブローチ	↓B	B	E
	花リボンブローチ	F	↓C	C
	ピンクリボンブローチ	B	E	↓B
	ひまわりブローチ	B	E	↓B

いきなりですが 夢子ちゃんが ~~ツンデレ~~ キュート すぎる件について

ブランニューパイタッチ！ 担当ライターの青毛野郎です。変な題名のコラムですいませんが、登場アイドルの1人、桜井夢子ちゃんがかわいすぎるので仕方ない（以下、ちょっとネタバレなので注意）。最初はよい子として登場する夢子ちゃんですが、実は野望実現のため、平気でライバルに嫌がらせする悪い子ちゃんなのです。何かと変なアメをなめさせようとしたりと、すぐ妨害工作を始めます。気も強くていつでもツンツンツン！ そんな夢子ちゃんがデレる日は来るのか!?（正解：来ます）



桜井夢子（さくらい ゆめこ）
夢のためには手段を選ばない強気な女の子。陰では努力することも忘れない。



▲涼を選んでプレイすると、途中で出会うことになる夢子。強気な夢子とちょっと気弱な涼って、意外とお似合いかも!?



▶本性がバレてからも悪びれた様子を見せない夢子に、パイタッチで逆襲だ！ そのあとどうなるかは知らないけど。

電撃ゲームスココに注目!! ゲーム中で愛、絵理、涼がそれぞれ歌う曲が、CDになって連続リリース！ 第1弾の「THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 01 水谷絵理」は好評発売中。第2弾の「THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 02 秋月涼」は11月4日に、第3弾「THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 03 日高愛」は12月2日に発売される。価格は各¥1,890（税込）。新曲やトークも収録されているので、ファンは必聴だ！ 詳細はCDの公式サイト（http://columbia.jp/idolmaster/）にて。

特別企画

ゲーム広告のはてな

ネットワークにつながるPS3だからこそ実現した「新しいCMのカタチ」

～ダブルフュージョンが仕掛ける革新的広告サービスとは～

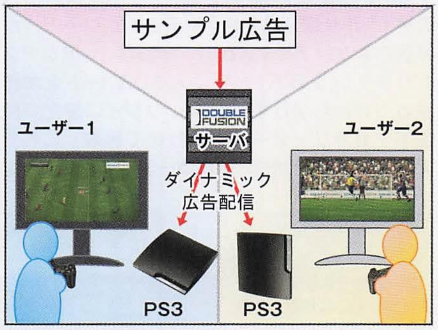
ゲームと広告の共生、新たなビジネスモデルの構築という意味でも挑戦を続ける、ゲーム広告サービスの今に迫る！

“ダイナミック広告”とは、ダブルフュージョンジャパンが展開するゲーム内広告の新たな手法。この最先端のゲーム広告サービスについて、同社代表のスッド氏のコメントを交え紹介していこう。

あのビッグタイトルにも“ダイナミック広告”の配信が決定！

ダブルフュージョンジャパンは、アメリカに本社を置く大手ゲーム内広告代理店メーカー。最先端の広告ゲーム内配信技術（特許出願中）により、さまざまな手法で広告配信を実現し、多種多様なゲーム内広告の形を提案している。その手法の1つに“ダイナミック広告”があり、ダブルフュージョンが開発した独自のシステムとして注目を集めている。このシステムを企画したきっかけはいたってシンプル。同社の代表であるスッド氏は「広告主の方々は、ユーザーのみなさまと近づきたいと考えていますよね。この場合、ゲームそれ自体がユーザーに最も近いメディアであり、広告主がユーザーさんとの相互的な関係を築くことができるメディアなのではないでしょうか」と語る。さらにゲームを制作する側から見たゲーム内広告には「ゲームメーカーの方々にとってゲーム内広告とは、すでにあるゲームというコンテンツに、さらに付加価値を与えて新しい可能性を広げるもの」という見方を示し、「ゲーム内広告によって得る新たな収益を、ぜひこれから先の、未来のゲームの質を向上させるための開発費にあてていただきたいと思います。そうすることで、最終的にユーザーのみなさまにも喜んでいただけるカタチになっていくでしょう」とも語っている。それではこの未来のゲーム広告の真髄とはなんだろうか。“ダイナミック広告”は、オンラインに接続したゲーム内において、進行の妨げにならない場所を広告枠として空けておき、プレイヤーがゲームを遊ぶたびに、オンラインを介してその枠に広告を挿入していくサービスを指す。その配信はリアルタイムでユーザーとの距離は限りなくゼロに近い（右図参照）。ちなみに、広告枠の場所もさまざまで、屋外広告や電光掲示板に映る動画、または3D空間内のオブジェクトやアイテムなど多岐にわたる。スッド氏が例をあげてくれた。「ゲームの中にあらかじめ用意してある特定の屋外看板に、上映中の人気映画の広告を2週間だけ配信するとします。2週間経過したら、これを新しい映画の広告に切り替えるんです」。広告欄をタイムリーなものにどんどん切り替えていくシステムは、ユーザーに常に新鮮な体験を提供してくれる。ちなみに、今後発売される主なタイトルでは、『ワールドサッカーウイニングイレブン2010』や『龍が如く4 伝説を継ぐもの』の作品内に配信されることがすでに決定しており、リアルな世界観を描く手助けになることは間違いない。なおダブルフュージョンジャパンでは、次世代機のネットワークを使い、ほかにも広告企画の実現を可能としており、ビデオ広告、オーバーレイ広告、QRコードリンク、スポンサードアクションなど、さまざまな広告が実現可能だとか。なかでもスポンサードアクションは、非常に斬新なシステムで、ある特定のスポンサーとユーザーを相互的に結び付けるというもの。ゲーム内にある広告をクリックしたりユーザーがなんらかのアクションを取ったりすると、実際にその広告会社から割引券（食品関係の広告の場合）をもらえるサービスまであるという。「さらに多くのゲームメーカーとパートナーシップを組み、新しいゲームに弊社の技術を採用していただけるよう努力して参りたいと思います」とスッド氏がコメントしているように、ダブルフュージョンジャパンでは、今後もゲーム内広告を日本のさまざまなゲームに定着させることによって、ゲーム業界および広告事業の活性化に貢献できるように努めていくとのこと。これまでのゲーム内広告が「静」とすれば、“ダイナミック広告”は「動」。既存のゲーム内広告の形とは異なる発想から生まれた、このサービスに注目してほしい。

ダイナミック広告配信の仕組み



オフラインで『龍が如く4』をプレイした場合

▼地下街の通路や繁華街にある広告スペース。ここは通常、特定のタイアップ企業や架空の看板が入っているが……。





ダブルフュージョンジャパン株式会社
代表取締役
アレックス・スッド氏

起業家へのアドバイザー経験を生かして2004年にダブルフュージョンを設立。現在に至る。

DOUBLE FUSION

【ダイナミック広告を搭載したタイトル】

龍が如く4 伝説を継ぐもの

■PS3 ■A・AVG ■セガ
■2010年春発売予定 ■価格未定

眠らない街、巨大歓楽街「神室町」に生きる男たちによる奇跡の闘いの数々。桐生一馬をはじめとする4人の主人公によって描かれる、壮大なドラマが始まる。龍が如くシリーズ最新作。







オンラインで『龍が如く4』をプレイした場合

▲『龍が如く4』では、ダブルフュージョンジャパンが提供する“ダイナミック広告”の配信により、最新の広告が差し込まれる。その場所もさまざまで、ビルの屋上のほか、建物壁面の看板、繁華街広場の掲示板など、プレイヤーの目に付きやすい場所が中心となる。街の細部まで再現される本作だからこそ実現する、新たな広告の形。プレイするたびに新たな発見があるはずだ。

話題作CHECK

今、ホットなタイトルはコレ!!

押さえておきたい話題作の新着情報を、どこよりも詳しく紹介!!











オープニングアニメ公開!!

TGS体験版から『TOG』を徹底分析!!

バトル、キャラクター、かめにんマーチャント！ファンが気になる3要素をレポート!!

オープニングアニメや登場キャラなどの情報が出揃い、あとは発売日を待つだけとなった『TOG』。そこで今回は東京ゲームショウ（TGS）の体験版をもとに、プレイ感や注目ポイントをシリーズのマニアの視点から熱く語る！



「やはり君は特別だ。僕にとっては数少ない本当の意味で信頼できる友人だよ」

リチャード
CV：浪川大輔

年齢：19歳
身長：178cm
体重：67kg
戦闘タイプ：細剣士

Tales of Graces
テイルズ オブ グレイセス

発売日を指折り数えて待つファンに向けて、『テイルズ オブ グレイセス（以下TOG）』を徹底分析!!

テイルズ オブ グレイセス			
2009年12月10日発売	¥7,329（税込）		
Wii	ジャンル	RPG（守る強さを知るRPG）	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数：1人（戦闘時のみ最大4人）	育成

最新情報
Pickup

最後の仲間、リチャード判明

本作では今回のリチャードと、Vol.1で紹介した6人を加えた計7人を中心に物語が紡がれていく。リチャードはウィンドル国の王子という高貴な立場で、主人公のアスベルとは信頼し合う仲である。

▶穏やかで思慮深い彼は、国民からも高い支持を得ている。





豪華W予約特典

「ドラマティックDVD～大人になりたい？偏」のジャケットには、アスベル、ソフィ、シェリアを『TOV』風の衣装に着せ替えられるダウンロードコードも記載！

TGS 体験版検証 バトル編 1

シリーズの常識は忘れろ！新機軸のバトルシステム

“シリーズの常識を忘れろ！”とセンセーショナルに書きたて、「本当にすべて違うのか？」と驚いた人も多いはず。もちろん、リニアモーションバトルシステム（ＬＭＢＳ）と名がついているから、バトルはＡＣＴ操作がありリアルタイムに戦うのは変わらない。だが従来のシリーズと変わらぬ部分はありながらも、いい意味でこれまでの常識を打ち破る進化をこの『ＴＯＧ』のバトルは提示してくれた。その進化の最たるものが、①ⓐボタンで出せるArts技とⓑボタンの術を、自由に切り替えて戦う「スタイルシフト（以下ＳＳ）」。②ＳＳのシステムに密接に絡む「チェインキャパ（以下ＣＣ）」という概念。③ターゲットした敵を軸に移動する「アラウンドステップ」。④バトル中に瞬時に十字ボタンで操作キャラを変えられる「キャラチェンジ」の４つである。このバトル編ではこの４つの要素をプレイした視点で解説しよう。

まず①のＳＳだが、こちらは②のＣＣとセットになったことで、バトルの新しい楽しみ方を提供してくれている。このＣＣはＰＳ２版『テイルズ オブ デスティニー』で採用された要素で、行動のすべてをＣＣという数字で管理し、その数値内で通常攻撃や術技を自由に組み立てられるという、ＴＰという枠に縛られない革新的なシステムで好評を得たシステムだ。これまでのシリーズでは、通常攻撃と術技という形で攻撃が分かれていて、基本的に通常攻撃を３回→特技→奥義という流れてコンボを組み立てていくことが主流だった。だが、本作を遊ぶときはその概念は捨ててしまおう。なぜなら、本作には通常攻撃という概念がない。ⓐボタンのArts技とⓑボタンの術という２つのスタイルを、ＣＣの数値内で使い分けて戦っていくことになる。まず、Arts技は左スティックとⓐボタンの組み合わせで出せる技で、ＣＣ１の消費技からＣＣ２→３→４と消費する技へとつながる。このとき、ＣＣ１の技を出さずにＣＣ２の技から使うことはできないので、基本的にコンボの開始技として使うのが有効となるだろう（Ⅰ＆Ⅱ参照）。そしてⓑボタンで発動する術（術というカテゴリーだが、詠唱時間のない技も含まれる）だが、これはこれまでのシリーズの術技をセットするように、４つの枠に好きな術をセットして自由に使い分けができる。ただ、こちらも発動するにはＣＣを使用するため、例えばArts技でＣＣを全部使うか、途中でⓑボタンの術に切り替えるかなどは、プレイヤーしだいだ。

そして③の「アラウンドステップ」だが、これもまたこれまでのセオリーから外れた、新感覚のシステムとなっている。これまで３Ｄの『テイルズ オブ』シリーズでは、フリーランで自由にバトルエリアを移動できるのがウリでもあった。だが、たいていは一度攻撃を始めると倒すまでその場から動くことはなく、逃げるとき以外は移動を意識して戦うことは少なかった。そんな“静のバトル”を“動のバトル”へと変えたのが、今回の「アラウンドステップ」である。敵をターゲットしたままキャラが動くので、突進から攻撃を加えてサッと後ろに回り込むというような、流れるようなアクションをカンタンに体感できる。そのため、次にどの敵をターゲットすべきかを把握することも重要となりそうだ。ちなみに直線やアラウンドステップの行動にはＣＣを消費するが、敵の攻撃を直前で避けるとＣＣが回復したりと、デメリットをテクニックで相殺できる。慣れればなれるほど敵を倒すまで動き続けられる、魅せる戦い方ができるバトルシステムとなっている。

最後となるのが④の「キャラチェンジ」。これは①②③で解説した要素をよりおもしろくするシステムで、バトルメンバーの切り替えを十字ボタンで瞬時に可能にした（上下左右にバトルメンバーの顔が表示）。例えば作戦で仲間の基本作戦を「リーダーに続け」にしておき、リーダーのアスベルが敵を攻撃。すると、仲間も続いて同じ敵を攻撃するので、好きなキャラに変えてコンボをつなげていくという芸当も可能だ。もちろん、これまでどおりメニューを開いて仲間に使う術技を指定することもできるが、バトルメンバーの切り替えで指定するほうが速く、ノンストップで戦えるので気持ちいい（Ⅲ参照）。

Ⅰ Arts 技のつながりは複雑



◀Arts 技はまずCC1の技で始まり、CCが2以上残っていればCC2→3→4と技を出せる。

Ⅱ CC は数字で表示



◀CCはキャラステータスの画面下の数値で確認。なお、CCは主に時間の経過で回復していく。

Ⅲ 十字ボタンでキャラを選択



◀バトルメンバーの切り替えは、いつでも可能。まずは十字ボタンを押し、変更するメンバーを選択。



▶十字ボタンの左を押してソフィを選ぶと、ソフィに操作が切り替わる。コンボをつなげよう！

Ⅳ 独特のコンボを組み立てよう！







◀ＣＣさえあれば、ⓐボタンとⓑボタンのスタイルを織り交ぜて自由にコンボを組み立てられる。例えばアスベルを操作する場合、ＣＣが10あるときにまずⓐボタンのＣＣ１で「瞬突」→ＣＣ２の「刹牙」をつなげる。この時点で４ヒットコンボが成立していて残りのＣＣは７となる。攻撃モーションが終わる前に続けてＣＣ２の「雷斬衝」をセットした左スティック＋ⓑボタンを押そう。そして、最後にＣＣ２の「魔神剣」を２回出す。すると合計で11ヒットコンボが成立する。なお、ⓐボタンのArts技からⓑボタンの術へシフトした場合、途中でⓐボタンのArts技に戻すことは自由だが、ⓐボタンのArts技は必ずＣＣ１からのスタートになるため、キャラによってはコンボが成立しにくいケースもある。

CHARACTER CHECK 1



▲ラント領を訪れたリチャードと一緒に遊ぶうちに、心を通わせ親友となった２人。その証を、ラント領の裏山に刻み込む。

幼少期のアスベル
CV：甲斐田ゆき

ウィンドル王国ラント領領主、アストン・ラントの長男。明朗快活でまっすぐな性格だが、見栄っ張りでかっこつけなところもある。面倒見がよく、困った人を見ると放っておけない。騎士に憧れを抱いている。



Wii

TGS

体験版検証 キャラクター編 2

話題作CHECK

スタイルの違いで180度性能が異なるキャラクターたち

今回検証に使用したＴＧＳの体験版では、「戦闘体験モード」でリチャードを除く６人を触ることができた。そこで検証２では、各キャラの特徴や操作感など、ファンが気になる部分をお伝えしていく。なお、各キャラのスタイルの詳細は、右の写真とあわせて解説しよう（リチャードは公開されている素材から予想）。また、解説するキャラの能力はあくまでＴＧＳ体験版をもとにしたデータなので、製品版では変わる可能性もあることを覚えておいてほしい。

■アスベル：攻撃特化のスタイルの使い手で、ステップを絡めたヒット＆アウェイが気持ちいいキャラ。ⓐボタンの「帯刀技」連打だけでもコンボが決まるが、ⓑボタンの「抜刀術」を絡めると範囲攻撃も可能になり、付け入るスキがない。注目術技は精神波動で心持つ敵にダメージを与える技の「砕陣霊臥」。本作では国家間の争いが描かれるため、人型の敵と戦う機会と予想される。よってこの技も大活躍するかもしれない。

■ソフィ：格闘技の使い手だけあり、ステップの移動速度が速い。アスベルと同じくⓐボタンの「光子格闘」連打でコンボがつながる（技の発動前にボタンを押し続けるとため攻撃に変化）。接近して戦うのが危険な場合は、ⓑボタンの「再生術」で遠距離攻撃に切り替えられるのもポイント。注目術技は命中率とクリティカル率を10倍にする気功術の「センスフレア」だ。攻撃力の低さをクリティカルで補えるのはありがたい。

■ヒューバート：両剣技に双銃術という、近距離と遠距離の両方の攻撃手段を持つ。「フレアショット」や「アクアバレット」など、ⓑボタンの「双銃術」は多彩な属性攻撃が使えるのも魅力だ。ただ、発動後に銃をクルクルと回すために若干スキがある。「双銃術」で攻撃を止めずに、ⓐボタンの「両剣技」に確実につなぐことも、彼を使ううえでは重要なポイントとなりそうだ。彼の注目術技はシリーズでもおなじみの「虎牙破斬」。これで相手を浮かせて「双銃術」につなげるというのも美しい。

■シェリア：回復手段の多さから回復担当と思われがちだが、じつは「神聖術」には攻撃の術も多くある。ⓐボタンの「投剣技」も悪くはないが、彼女のポテンシャルを生かすならば、「神聖術」中心で戦うのがベストか!?　注目術技は範囲内の仲間のＨＰを回復できる「リザレクション」。ボス戦には欠かせないバトルメンバーの１人となりそうだ。

■マリク：がっしりした外見や手に持つ剣の形状からパワーファイターと思いきや、ⓑボタンの「攻撃術」がすべて術だったりと、意外な能力設定のマリク。術は詠唱時間が必要なため、アスベルのようにスタイルシフトしてコンボを狙うのは難しそうだ。コンボ狙いではⓐボタンの「操刃技」を中心に、ⓑボタンの「攻撃術」は単発での使用が基本だろう。注目術技は発動に時間がかかるが、威力絶大の「ブレイジングハーツ」。彼らしくダイナミックでド派手なエフェクトも見ごたえはバツグン！

■パスカル：杖を装備しているところからも、術をメインで戦うであろうと予想できたパスカル。やはりⓑボタンの「法陣術」には「ウィンドニードル」や「スプレッド」など、各種属性の攻撃術を確認できた。ただ、法陣術はその名の通り自分の周辺に攻撃範囲を発生させる術のため、発動させるには敵のフトコロに飛び込む必要がある。もしバトルメンバーとして選ぶならば、積極的に守ってあげる必要がありそうだ。彼女の術技で注目なのは、蒼海の乙女シアンディームを具現化し、十字に水撃を炸裂させる陣術「シアンディーム」。派手さと美しさを兼ねた術は、パスカルにピッタリのイメージだ。

■リチャード：ⓐボタンの「細剣技」では「散沙雨」や「断空剣」のように、これまでシリーズの正統派主人公が使う技を確認できる。ⓑボタンはマリクと同じ「攻撃術」という名前だが、彼のいわゆる属性系の術攻撃の「攻撃術」とは違い、剣をモチーフにしたタイプの術を多く確認できる。もし詠唱時間が短ければ、「攻撃術」→「細剣技」というコンボも狙えそうだ。

CHARACTER CHECK 2



アスベルと１歳違いの実の弟。頭が良くしっかり者だが、気が弱くて控えめな性格。いつも兄の陰に隠れておどおどしており、やんちゃなアスベルに振り回されることもしばしば……。

幼少期のヒューバート
CV：高橋美佳子



▲成長したヒューバートはアスベルにあまりいい感情を抱いていないが、この頃は兄弟の仲もまだ悪くないようだ。

アスベル・ラント　CV：櫻井孝宏



◀ⓐボタンでは剣を納めたまま、鞘や蹴りで素早く打撃する「帯刀技」。ⓑボタンは威力の高く攻撃範囲の広い抜刀攻撃の「抜刀術」を使える。どちらも攻撃に特化したスタイルだ。

ソフィ　CV：花澤香菜



◀ⓐボタンでは格闘による素早い近接攻撃を繰り出す「格闘技」を、ⓑボタンの「再生術」では、治癒術や能力を強化する気功術と、不思議な光の力で遠距離攻撃する術が使える。

ヒューバート・オズウェル　CV：水島大宙



◀ⓐボタンの「両剣技」は両端に同じ刃の付いた一本の武器、両剣を振り回して敵を攻撃。ⓑボタンの「双銃術」では、両剣を煇術（きじゅつ）弾を撃ち出す双銃に変形させて戦う。

シェリア・バーンズ　CV：河原木志穂



◀ⓐボタンの「投剣技」は袖に仕込んだ短剣を投げて攻撃する。ⓑボタンの「神聖術」では、治癒術や仲間を支援する術を使える。ただし、回復術オンリーでなく攻撃術も使える。

マリク・シザース　CV：東地宏樹



◀ⓐボタンの「操刃技」は鎌状のブーメランを投げて、煇術による遠隔操作で起動を操る。ⓑボタンの「攻撃術」では、攻撃に特化したさまざまな属性の煇術を詠唱しながら戦う。

パスカル　CV：植田佳奈



◀ⓐボタンの「長銃技」は杖に仕込んだ長銃で煇術弾を撃つ遠距離攻撃。ⓑボタンの「法陣術」は、自分の周囲を攻撃する陣術や、自分の周囲の範囲内をサポートする弧法陣を使う。

TGS 体験版検証 3

かめにんマーチャント！編



こかめにんができること

① 入手したアイテムを本編へ持ち帰る
② 最大４人までの同時プレイが可能
③ Lv は次のプレイにも引き継ぐ



◀上画面で地図やステータスを確認し、下画面で移動や攻撃を行う。Ⓐボタンで攻撃して、L&Rボタンで術技を使う。マップが最初からオープンで探索は1フロアで終わるなど、1回10分ほどで終わるお手軽さが魅力だ！

■ 画面の見方

❶現在探索中のダンジョンマップ。●は自分の位置、●は敵の位置でボスは●が多少大きくなる。●はアイテムの位置となる。
❷現在のステータス。なお、こかめにんには名前を付けられる。
❸現在のＨＰとＴＰ。HPとＴＰは一歩歩くごとに回復する。
❹手に入れた特技。奥義書を入手するとここに表示される。
❺手に入れた魔術。煇術書を入手するとここに表示される。
❻手に入れたアイテム。アイテムを手に入れるとここに表示される。
❼丸い円は攻撃の射程範囲。ここに敵が入るとアタックモードに入れる。表示されているゲージは攻撃の間隔を示すもので、緑色のゾーンにゲージのバーが来たらタイミングよくⒶボタンを押す。緑色のゾーンで連続してⒶボタンを押せれば、コンボが成立する。
❽現在選択中の行動。アタックモード中は「ブースト」、宝箱の前に立つと「開ける」などに変化する。

単なるミニゲームとあなどるなやったら300%ハマること確実！

“かめにんマーチャント！”ってどんなゲーム？　と思う人も多いだろうが、じつはこのゲームは『ＴＯＧ』の本編からＤＳ側にデータをダウンロードし、ダンジョンを探索してボスを倒すともらえるアイテムを本編へと持ち帰れるゲームだ（遊ぶには『ＴＯＧ』のソフトとＤＳ本体があればＯＫ。なお“かめにんマーチャント！”は単体でも発売予定）。主人公は『ＴＯＧ』の世界で行商人の組織として行動している種族（？）のかめにん。語尾に「～っす」と付けるのが特徴で、亀型の動物を乗り物にした「亀車」を足に、世界を移動して行商を行っている。ＴＧＳ会場でもこの体験版は配信されていたのだが、プレイできなかった人も多いだろう。そこで最後の検証では、この本編と密接にリンクした作品の遊び方と魅力を、どこよりも詳しく解説しよう。

まずこのゲームを遊ぶための準備だが、『ＴＯＧ』の本編でとある場所まで進み、修行中のかめにんの“こかめにん”から修行の協力依頼を受ける。すると、ＤＳ側にこかめにんを送り込めるので、探索するダンジョンを選択。最初は１つしかダンジョンを選べないが、本編のゲームが進むと行ける場所も増えてくる。なお、ダンジョンのマップはランダム生成される仕組みだ。あとはダンジョンを探索しながら敵を倒し、こかめにんのレベルを上げて最終的にボスを倒せば見事クリア。なお、プレイの結果によって称号を得られたりと、アイテム収集以外のやり込みも用意されているのもアツイ！

次にこのゲームの目的だが、これはとてもシンプル。ダンジョンを探索してボスを倒し、手に入れたお宝をゲーム本編へと持ち帰るだけ。持ち帰ったアイテムは本編内でのこかめにんから購入できるようになる。なお、ボス１体につきアイテム１つが報酬としてもらえる。持っているアイテムは固定ではないので、何度も潜って貴重なアイテムをゲットしよう。

そして肝心の遊び方だが、こちらも目的に負けないぐらいシンプル。本作は見下ろし型の２Ｄダンジョン探索のＡＣＴで、こかめにんを操作しながらボスを探すことになる。敵味方はターン制で行動するのではなく、自分がたとえ動かなくても敵は移動して攻撃してくるので、うまく避けながら敵に接近。使用中はＴＰが減るがⒷボタンを押しながら移動するとダッシュになるので、ここぞというタイミングで活用しよう。そして、自分の攻撃射程範囲まで接近できたら、Ⓐボタンを押してアタックモードへ。すると、こかめにんの下にゲージが表示されるので、ゲージが緑色のゾーンのときを狙いⒶボタンを押して攻撃。成功するとゲージがそのまま表示されて、連続攻撃が可能になる。ただし、コンボを決めるほど緑色のゾーンが狭くなるので、攻撃するときは集中してアタックだ。たいてい４回ぐらいは攻撃できるので、反撃のスキを与えないようラッシュをかけるのが基本となる。なお、冒険中にはＨＰやＴＰを回復できるグミや、魔術が使える煇術書などが登場。残念ながら１つしか持てないので、どれを持っていくのか取捨選択も大事となる。ボスがいるエリアにグミを集めておく、という戦略もときには重要になるかもしれない。さらに時折出現する宝箱は、うまく解除しないとトラップが発動してしまう。まずは宝箱に近づいてⓎボタンを押し解除モードへ。するとこかめにんの下にゲージが表示されるので、ゲージが緑色のときにⓎorⒶボタンを押して解除しよう。これで中身が無事に手に入る（失敗すると爆発してダメージ）。

ちなみにこのゲームは１人でも遊べるが、ぜひ遊んでもらいたいのが最大４人までプレイが可能な通信プレイ。多人数でのプレイでは、たとえ自分が倒されても仲間に復活してもらえたり、仲間からＨＰをⒷボタンで吸収できたりと、メリットがたくさんあり安全度もアップ。貴重なアイテムが欲しい友達を誘って、ぜひ通信プレイにチャレンジしよう。ただし、宝箱や落ちているアイテムなどは全員の共有アイテムではなく、取った人だけが使用できるルールだ。あまりアイテムの奪い合いに白熱しすぎて、ボスをそっちのけでいつのまにか全滅……、なんてことにならないようご注意を。

CHARACTER CHECK 3



▲アスベルと出会った当初は、彼もまた自分を利用するために近づいてきた１人だと思い込み拒絶する。

幼少期のリチャード
CV：三瓶由布子

幼少より大人たちが繰り広げる政治闘争の裏側を間近に見てきたため、他人に心を開くことができない。だが、そんな彼もアスベルと友達となったことで、子供らしさをしだいに取り戻していく。



最新作『パワポケ12』を知るためにシリーズの異様たる魅力を知るべし！



パワプロクンポケット12

シリーズ最新作『パワポケ12』の発表時、電撃ゲームス編集部では、一部から狂喜の声が上がった。「We Love パワポケ！」。なぜ？　それは、同シリーズがある意味において神ゲーだからにほかならない!!

パワプロクンポケット12			
2009年12月3日発売	¥5,250(税込)		
DS	ジャンル	SPG(野球バラエティ)	ACT
	メーカー	発売元:KONAMI／開発元:パワプロプロダクション	恋愛
	備考	プレイ人数:1〜2人／オンライン対応	育成

"ある意味、神ゲー"である理由とは?

『パワポケ』=ガチの野球ゲームにあらず！奇抜・秀逸・スレスレのシナリオに神を見る!!

例えばサクセスモードの場合、個性的すぎるキャラクター達が織り成す超〜奇抜なシナリオが魅力。そこには「野球ゲームなのに、それってアリ!?」的なことがミックスされ、すべてがスレスレのバランスで成立する姿は、まさに"異端の神ゲー"である。その具体的な事例をお伝えするべく、シリーズに共通する異様な魅力をピックアップ！

思い出コラム 俺と『パワポケ』 出会い編
下剤入り弁当とかありえねー

『パワポケ』を『パワプロ』の単なる携帯ゲーム機版と思っていた俺だが、実際に遊んでみたら戦慄が走った。主人公は『パワプロ5』では敵だったヤツら。下剤入り弁当で妨害工作をしたり彼女候補の女の子が死にまくったりと、衝撃の展開が数多く発生……。『パワポケ』は、その1作目から、明らかに異彩を放っていた。　（ライターM）



▲ありえない展開の連続。ブラックユーモアも満載だ。

『パワポケ』は

History 『パワポケ』シリーズの歴史を見よ!

1作目の登場は今から約10年半前。サクセスモードのストーリー面に特化した独特の世界観が魅力のゲームとして登場し、以降は守備のマニュアル操作の追加など、野球パートが進化。野球バラエティという独自のジャンル、そして異端の神ゲーたる地位を築く。



▲『1』『2』は2004年にGBAで『パワプロクンポケット1・2』として再登場。

1999年4月1日	パワプロクンポケット	GB
2000年3月30日	パワプロクンポケット2	GB
2001年3月21日	パワプロクンポケット3	GBA
2002年3月20日	パワプロクンポケット4	GBA
2003年1月23日	パワプロクンポケット5	GBA
2003年12月4日	パワプロクンポケット6	GBA
2004年12月2日	パワプロクンポケット7	GBA
2005年12月1日	パワプロクンポケット8	DS
2006年3月23日	パワポケダッシュ	GBA
2006年12月7日	パワプロクンポケット9	DS
2007年12月6日	パワプロクンポケット10	DS
2008年12月18日	パワプロクンポケット11	DS
2009年12月3日	パワプロクンポケット12	DS

サクセス知識集

サクセスモードの基本を解説!

『パワポケ』シリーズの魅力を語るうえで絶対に外せないのがサクセスモード。ここでは、シリーズをまだプレイしたことがない人にその魅力をお伝えするべく、サクセスモードの基本について解説しよう。

サクセスモード

オリジナルの野球選手を作成!

シナリオを進めながらオリジナルの野球選手を育てて作るモードのことで、基本的に表と裏の2本立てとなっている。オートセーブのためやり直しがきかず、特定回数のリセットやゲームオーバーで、初めからやり直しになる。なお、クリア後は育成したキャラクターの選手登録ができ、野球パートで実際に使うことができる。

表サクセス

野球にちなんだシナリオで選手を育成!

野球にちなんだシナリオを進めつつ、選手である主人公を育成するAVG形式のサクセスモード。シナリオをクリアすることで育成したキャラクターの選手登録ができる。主人公の能力は経験点を割り振って上げるスタイル。経験点は練習の実行や試合での活躍、シナリオ中に発生する彼女候補との恋愛、チームメイトとの友情を深めるサブイベントなどで増減する。



◀表サクセスは、主人公がなんらかの野球チームに所属し、試合を挟みつつ進行する。

■シリーズ作品の表サクセスの内容

- **1** 先輩達がビルの倒壊に巻き込まれ、全員が病院送りとなる事件が発生。野球部に1人残った主人公は、学校中を駆け回り、野球部員を探し出す。急造野球部で甲子園出場を目指せ！
- **2** 赤字続きのため、選手が次々クビになるドリルモグラーズ。野球チーム残留を賭けた主人公の戦いが始まる。
- **3** 死んでしまった『1』の主人公が、記憶を失いながらもサイボーグとして復活。サイボーグにした亀田の指示で、主人公は火星オクトパスをスポーツイベントで優勝させることに。ちなみに、展開しだいで記憶を取り戻せることも。
- **4** 誤って慰霊碑を倒し、呪われてしまう主人公。呪いを解くために、日の出高校の甲子園出場を目指す。
- **5** スター選手の小杉は、へっぽこ選手の主人公と身体が入れ替わり……。小杉は主人公の身体で再びトップを狙う。
- **6** 時間犯罪者によって変えられた歴史を元に戻すため、タイムパトロールの主人公は過去へ渡り、犯人を追跡する。
- **7** 転校生としてやって来た超人的野球能力を持つ5人のヒーロー。彼らに服従、もしくは服従させて甲子園を目指す。
- **8** サイボーグ対策室のエージェントである主人公が、大神ホッパーズに潜入したサイボーグの捜査を開始する。
- **ダッシュ** 事故で父親がボールに!?　父親を元に戻すため、少年野球の頂点を狙う。
- **9** 風来坊の主人公が、大型スーパーの影響で廃れた商店街を復興しようと奮闘。
- **10** 親切高校野球部に入部した主人公。先輩達のしごきに耐えながら、3年間みっちり鍛えて甲子園出場を狙う。
- **11** ランプの魔人によって3つの願いを実現しないと死んでしまう魔法をかけられた主人公。死を免れるため、願ってしまったトッププロ実現を目指す。

※画面は開発中のものです。　※画面写真内の番号・表記は、『パワポケ』シリーズのどの作品の画面写真かを表しています。『1』という表記は、1作目『パワプロクンポケット』のことです。

パワポケのセオリー1
野球ゲームでありながら
野球知識はなくてもOK!

『パワポケ』シリーズを楽しむうえで野球知識はなくてもよい！　例えば裏サクセスなら、野球とは関係がない世界で野球選手を育てるのが目的。銀河の冒険や剣と魔法の世界で戦うRPGだったりする。一方の表サクセスは、ストーリー中に何度か野球をするが、核となるのは練習やイベントで選手の能力を伸ばすこと。野球パートにしても『ダッシュ』以降、野球が苦手な人のためにカードとスロットを使うカード野球が搭載されている。



◀裏サクセスのRPGは難解でやり込み要素も多い。一度ハマると止まらない！

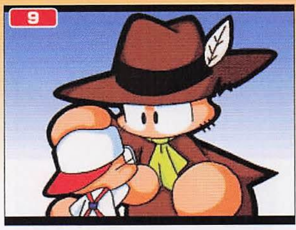


どうしても困ったときはパワポケ用語辞典がチョーベンリ！

▲『10』からは野球知識がわかる用語辞典が追加。濃い内容までバッチリ！

パワポケのセオリー2
野球ゲームでありながら
野球人生を歩まないこともある!

表サクセスはマルチエンディング形式になっており、イベントの進め方しだいでタコ焼き屋を始めたり、マニアになったり、ヒーローになったりと、とんでもない展開にたどり着くことがある。また、エンディングには、メインストーリーにかかわるキャラクターのほか、彼女候補や一部のサブキャラクターの後日談が語られる、キャラクター別のものも用意されている。本格派AVGとしても存分に楽しめるわけだ。



◀そもそも野球と関係がない生活を送ってきた主人公すらいる。



キャラクター関連のエンディングが多数!

◀彼女候補を含む一部のサブキャラクターのエンディングは、イベントの進め方でグッドやバッドに分岐。



◀裏サクセスは、基本的に野球とは関係ないシナリオ。

ある意味、神ゲーである。

パワポケのセオリー3
野球ゲームでありながら
試合よりも彼女のほうが大事!

『パワポケ』シリーズの彼女イベントは、育成や試合をそっちのけで彼女攻略に走ってしまうほどの大ボリュームを誇る。電波系アイドルなど、ちょっとヤバそうな子から、純愛路線の女の子まで幅広く登場し、恋愛AVGも真っ青のバラエティに富んだドラマが展開する。なかには、おたふくみたいな子や、脅威のリバウンドを繰り返す女性など、いろいろな意味で危険（!?）な彼女候補もいるのだ。



ストーカー的な彼女候補…こんな怖い子もいる!!

◀『10』に登場する彼女候補の1人、春田蘭。顔のパーツがほかの子と明らかに違っていて、さらにストーカー気味なのでたちが悪い。

タイプや職種はさまざま! 個性豊かな彼女候補!!



高城秋生
初登場作品 4
主人公の元同級生。カワイイものの認識がずれている。恋愛イベントのはずなのに、話の展開は超怪奇系な方面に進む。



星影ひより
初登場作品 8
インディーズアイドルの不思議ちゃん彼女候補。自称“ひよりん星人”。彼女の不思議色が薄まるかどうかは進め方しだい。



蕪崎詩乃
初登場作品 6
巫女で関西弁で高校生という、萌え要素満載の彼女候補。幼い頃に両親を亡くし、神主の叔父のもとで暮らし　ている。



山下貴子
初登場作品 9
料理上手なほのぼの系少女。デートを重ねると自分自身が幽霊であることが発覚し、主人公との別れを想像して思い悩む。

思い出コラム 俺と『パワポケ』 トラウマ編
トラウマというかボーゼンというか…

1作目から「下剤弁当での妨害工作」「彼女が飛行機事故死」という衝撃を与えてくれた『パワポケ』シリーズは、そのあとも幾度となく俺の心を揺さぶった。『2』では徴兵されて戦地に放り出され、『3』では『1』の主人公がサイボークとしてよみがえり、『4』の裏サクセスはファンタジーRPG……。いやもう、ありえない展開でしょ。この衝撃、トラウマレベル。ちなみに個人的に一番哀しかったシーンは、『8』でアカネハウス（家出少女の茜がダンボールで作った家）が容赦なく撤去されていったとき。ギャグとしても秀逸な場面だが、いくらギャグとはいえ、本当に切なかった……。　（ライターM）

ヤキュウガデキテタノシイナ♪

▶無常な鐘の音＋クリア直前の敗北という、精神的苦痛の極みのようなシーン。これはまさに、本当の意味でトラウマになる。



裏サクセス
野球とは関係がない舞台で選手を育成!

野球を一切行わない異端のサクセスモード。ゲームジャンルが作品によって異なる場合があり、『8』がPZG、『9』はSTG+RPG、それ以外の作品はRPGだ。舞台は右のとおり多岐にわたり、いずれも主人公は野球選手以外。選手の分身となる野球人形のパーツを集めて組み立てて、クリア後、それを選手登録するというシステムが採用されているケースが多い。



◀『11』はパーツ収集を行う本編パートと貯蔵・組み立てを行う倉庫パートに分かれる。

■シリーズ作品の裏サクセスの内容

- **4** 剣と魔法のファンタジー世界を旅するRPG。王様に依頼され、野球人形の動力となる心、技、体の珠を集めるのが目的。
- **5** 里の覇権をかけて戦う忍者奮闘RPG。世は戦国。3つの忍者の隠れ里に野球人形を献上せよという依頼が下る。いずれかの里に所属する主人公は、自分の里の優秀さを示したい頭領の命で、他の2つの里が手に入れた動力パーツを強奪することに。
- **7** 大正時代を舞台にした冒険RPG。冒険家の主人公が、借金返済のために世界を飛び回り、野球人形コンテスト優勝を狙う。
- **8** 冒険家の主人公が、遺跡に隠された黄金像を入手するため、地雷原をスコップ片手に突き進むマインスイーパー風PZG。
- **ダッシュ** 入るたびにマップが変わるダンジョンRPG。父親の墓参りの際、死者しか入れない地獄ダンジョンに迷い込んだ主人公。その奥にいるという父親の姿を一目見ようと、主人公は先に進む。
- **9** 3D・STGとRPGの両方を兼ね備えた宇宙冒険RPG。銀河を旅し、交易で得た資金で宇宙船を強化。悪行を重ねる銀河連邦に立ち向かっていく。
- **10** 全2章にわたる長編RPG。幻の野球人形パーツを探すモグラ（戦車）乗りの主人公が、仲間を集いつつ多数の遺跡を冒険。
- **11** 頭にハタを刺されるとコントロールされる!?　宇宙人に侵略されたパライソタウンを舞台に、主人公と仲間達が協力しながら宇宙人制圧を目指すRPG。

そのほかのサクセス
作品によっては表・裏以外のサクセスも!!

『2』と『3』には裏サクセスがなく、そのかわりに実質的な裏サクセスといえる「おまけサクセス」が用意されている。『6』にはもう1つの表サクセスと呼ばれる「謎のしあわせ島」が、『9』には発売年のTGSや任天堂DSステーションで配信されたお試し用サクセス「ミニサクセス」が存在。また『11』には、試合だけで選手を育てる異色のサクセスモード「グッピー」があり、これは『12』にも継承されている。

超特殊能力
取得できるのは1つだけ! その効果は超絶!!

サクセスモードで作成する選手は、自身の能力の上昇、対戦相手選手の能力の下降、特殊なアクションの追加などの効果を発生させる特殊能力をシナリオ内で取得できる。この特殊能力を上回る効果を持つのが“超特殊能力”で、取得可能数は1人の選手につき1つ。なお、この超特殊能力は、取得方法があまりに限定的であるため、選手自身の基本能力を積極的に強化したい場合、両立させるのはかなり困難となる。



ハミダシ『パワポケ』でやんす……その①

【メガネ一族について】『パワポケ』シリーズの表サクセスには、「姓が○田」「メガネをかけている」「マニア」「～でやんすが口癖」という共通点を持ったキャラクターがレギュラー的に登場する。彼らは通称・メガネ一族と呼ばれており、主人公のパートナー的存在になることが多い。ちなみに、実は全員異母兄弟なのだが、一部のケースを除き、お互いが兄弟関係にあることは知らない。

パワポケのセオリー 4
野球ゲームでありながら 宇宙人や悪の黒幕から世界を救うことも!



▲シリーズでおなじみのガンダーロボ。『11』ではDSの2画面をフルに使って登場！

野球ゲームでありながら、宇宙人や悪の黒幕から世界を救うなんて展開は、明らかにハチャメチャ。でも、そんなのはシリーズの定番だ。裏サクセスで一例をあげると、超巨大ロボでUFOを破壊して世界を救ったり、宇宙船1機で悪の国家を滅ぼしたりと、野球ゲームでは考えられないシナリオが展開する。一方の表サクセスも、裏サクセスに負けず劣らず奇想天外な展開が待っている。野球にちなんだシナリオなのに、毎作品で登場するのは、なんと悪の組織。さらに、作品によっては、なんとかライダー的なバッタの人造人間や、世界征服のために作られたアンドロイドなども登場する。



▲片言の言葉を話す好戦的な宇宙人。『11』では地球侵略を開始し、次々と人間を洗脳していく。



◀世界一温厚な魔王が登場。でも刃向かうと……。



◀『9』に登場するカニ怪人は、主人公と同じ野球チームに所属！

パワポケのセオリー 5
野球ゲームでありながら STGやPZGも遊べてしまう!

おもしろいのはサクセスモードだけじゃない！　おまけモードのミニゲームも高い完成度を誇る。シリーズ作品をひっくるめると、STGやPZGなどジャンルは多彩。難易度選択が可能なミニゲームでは、最高難易度のパワフルが超絶的に難しいのもポイントだ。また、名作ACT『魂斗羅』を明らかに意識した「くるくるバキューン」など、パロディ的なものもあり、こんなところにもニヤリとさせられる。



▲ステージのラストにはボスが登場。武器を強化して挑め！



▲正統派の縦スクロール STG。アイテムによって自機を強化。

思い出コラム 俺と『パワポケ』 バッドエンド編
ブラックな展開は、もはやギャグ

表サクセスは基本的に3章構成で、章ごとのノルマ（能力を上げる、仲間を集めるなど）を期間内にクリアしないとバッドエンディングとなる。DS版はかなり簡単になったが、かつてはノルマがかなりシビアで、『パワポケ』シリーズを遊んで一番最初に見られるイベントグラフィックはゲームオーバー画面じゃないかと、まことしやかにささやかれた時期もあった。それはさておき、問題はゲームオーバーになった主人公の行く末。「負け犬」や「クビ」とか、命が残ればマシな部類。車が爆発して爆死、時限爆弾解除に失敗して爆死、彼女との無理心中でビルから飛び降りて……あ、このイベントでは主人公は死なず、大ケガですむんだっけ（彼女は死ぬ）。これらはもはやギャグである。『2』の実質的な裏サクセス「戦争編」とか、明らかに主人公が生き残れないバランスだったし。　（ライターM）



シリーズ名物! ポエムな川柳エンド

◀ゲームオーバー時に川柳が表示されるシリーズ作品は多数。アルバムモードを埋めるためにゲームオーバーを狙うことも。

サクセス人物名鑑
シリーズの重要人物をチェック!

サクセスモード限定で、シリーズでの登場回数が多いキャラクターをピックアップ。表サクセスにはシリーズをとおした時間軸があり、登場回数が多いキャラクターは外見や職業が変化することも。

主人公
初登場作品 1
『パワポケ』シリーズの主人公。基本的に各作品で別人物だが、『1』と『3』は同一人物など、例外的につながりがある場合もある。

亀田光夫
初登場作品 1
『1』では単なるマニアな高校生だったが、その後、世界征服を企むといった危険な思考を持ち始める。裏サクセスでは黒幕的存在。

凡田大介
初登場作品 2
『2』では主人公のパートナー的な存在で、主人公とともにプロ野球選手として活躍。その後は、私設博物館の館長となる。

大神博之
初登場作品 4
超お金持ちな大神グループ会長の一人息子。『4』『8』では高校野球やプロ野球で活躍。『10』以降は大神グループの会長を務める。

倉刈日出子
初登場作品 2
『2』では小学生、『3』では中学生、『5』の高校生のときに彼女候補となる。『6』で大学に行き、『11』では女医になっている。

アルベルト
初登場作品 1
シリーズ皆勤賞の迷人物。本名はアルベルト・安生・アズナブル。主人公をコーチしようとしては骨折するお騒がせキャラクター。

荒井3兄弟
初登場作品 1
シリーズほぼ皆勤賞の三つ子。左上の顔写真は長男の金男で、二男は銀次、三男は晴男。兄弟全員「む〜ん」が口癖。姉もいる。

『パワポケ12』も“ある意味、神ゲー”確定!!

『パワポケ』シリーズが異端の神ゲーである理由は、前述の記事で理解できたはず。そこで、ここでは『パワポケ12』ならではは部分に着目。異端の神ゲーが進化したその姿を、ぜひ確認しほしい。

表サクセスは怪奇モノ! 謎の野球ゲームが待ち受ける!!

大学を卒業した主人公は、内定していた会社の倒産により、無職となってしまう。それを不憫に思った主人公の先輩は、1 本のゲームを気分転換にすすめる。だがそれは、“負けるとこの世から消されてしまう”という謎の野球ゲームだった。その謎に挑んだためなのか、先輩をはじめ、ルームシェアの開田君も行方が知れない。主人公はこのゲームの謎を追うが、ゲームを始めるには、まず仲間を集める必要がある。現実と電脳の世界で、主人公は最強の野球メンバーを集めることに。



▲毎月の家賃を捻出するため、主人公は毎日のようにバイトに励む。

▼上は家賃未払いで減少する信用度、下は恐怖で減少する心を表す。



現実世界
アルバイトをしながら各地をうろつく



ルームシェアの開田君が消えてしまったため、主人公は毎月の家賃を1人でためなくてはいけない。アルバイトの合間に各地へ行き、野球のメンバーを探す。

2つの世界を行き来して野球のメンバーを探し集める!

電脳世界
謎の野球ゲームの情報集めとメンバー集めを並行して行う

主人公はチャットのルールも知らないようなネット初心者。まずはネットで謎の野球ゲームを調べ始めるが、ネット上で本名を暴露するなど、危険行為の連続。ちゃんと野球のメンバーを集められるのか!?



ハミダシ『パワポケ』でやんす……その②

【シリーズのつながり】表サクセスの『1』〜『11』は時間軸のつながりがある。キャラクターの成長過程の例をあげると、大神博之は『4』では日の出高校の野球部員。『8』ではプロ野球チーム「大神ホッパーズ」のエース投手。『10』では大神グループの会長になっているといった具合だ。これに以外にも悪の組織の対立模様など、さまざまな個所で各作品のつながりが垣間見える。

もちろん野球パートもスゴイ! どんどん進化し続ける王道野球の魅力に迫る!

『1』では、走塁・守備はオート操作しか選べず、対戦で実在球団を選ぶことができなかった。しかし、作品ごとに改良を重ね、ハードをDSに移した『8』で野球パートは一変。野球部分の改良に加え、走塁・守備画面の3D化やウグイス嬢の音声など、各所がかなりの進化をとげる。『10』以降は、グラフィックが3Dになり、実況の音声が追加。据え置き機の『パワプロ』にも負けない仕様が実現した。



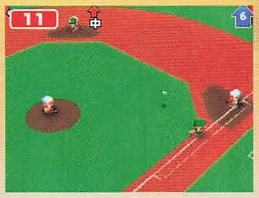
▲Wi-Fi通信対戦が追加されたことによって、対戦がしやすくなったのも魅力の1つ。

『パワポケ』シリーズ野球パートの軌跡

- 2 走塁のマニュアル操作が可能になる ロックオンシステムが追加
- 3 守備のマニュアル操作が可能になる
- ダッシュ カード野球が誕生
- 8 走塁・守備画面が3Dになる ウグイス嬢の音声を搭載 変化球の第2球種が使えるようになる
- 10 投球・打撃フォームを大量に追加 グラフィックが3Dになる 実況の音声を搭載 Wi-Fi対戦が可能になる
- 11 打球の飛んだ方向がわかる、かけ声を搭載 ストレート系の変化球が出現 新たなロックオンシステムが誕生 実在する選手の顔写真を実写化

……そして 12 へ!



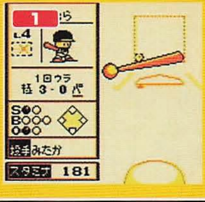


野球ゲームとしてもバツグンの完成度を誇る!

◀投げる、打つなど、野球らしい部分と、実況、グラフィックなどの盛り上げ要素が絶妙のバランスで融合。

思い出コラム 俺と『パワポケ』 野球編
あの頃はここまで進化するとは思わなかった

初期の『パワポケ』の試合は球場が狭く、『パワプロ』のミニチュア版といったレベル。まあ、野球ゲームを遊びたいときは『パワプロ』があるからいいや……なんて考えていた時期もあったけど、今や野球ゲームとしてもトップクラスのクオリティに。音声実況までついてるもんなあ。正直、10年半前の俺には予想できませんでした。（ライターM）



◀シリーズ初期の打撃はこんな感じ。時代を感じる。

野球パートのスゴさをクローズアップ!!

ここでは、進化し続けてきたことで引き出された、野球パートの魅力の数々を解説していこう。

走塁・守備のマニュアル操作が可能になる
ギリギリの駆け引きや予測不能の事態が発生

COMは無理なプレイは行わない。勝負どころでのマニュアル操作は重要で、狙いどおりのプレイが成功すると気分爽快だ。逆にダイビングキャッチ失敗で確定2ベースなど、マニュアルだからこそ起きる事態も、ゲームを楽しむファクターの1つである

ロックオンシステムが追加／新たなロックオンシステムが誕生
各種投球に対応するためのロックオン1・2

ロックオンとは、投手の球の到達点にミートカーソルを自動で導いてくれる打撃補助機能。ただし、効果が発揮されるのは球の周辺だけなので、そこまでは自分でカーソルを動かす必要がある。『11』では、新たにロックオン2が登場。こちらは自分で操作するのは左右だけでOK。縦軸は自動で合わせてくれるのだ。



▲ロックオン2は、通常よりも打球が飛ばない設定になっている。

ウグイス嬢&実況の音声を搭載
臨場感たっぷりで試合がさらに白熱!

『8』から搭載されたウグイス嬢の音声は、いまやオリジナルの選手名を呼ばせることも可能となり、シリーズが進むにつれ着実な進化をとげている。さらに『10』からは、実況の音声がリアルタイムで流れるようになり、試合の臨場感が大幅にアップ!

かけ声を搭載
ライトユーザーが腕をみがくのにピッタリ!

かけ声は、どのあたりに打球が飛ぶのかをいち早く教えてくれる機能。落下地点の見極めが難しくて慌てがちなフライの捕球も、どのポジションの選手が捕ればいいのか事前にわかるので、対処しやすくなる。マニュアル操作に慣れていないプレイヤーが、守備の腕をみがくのに適した機能として、大いに活用できる。



▲相手打者が打った瞬間に打球方向が表示。素早く駆けつけよう。

カード野球が誕生
戦略重視だからアクションが苦手でも安心!

カード野球が追加されたのは『ダッシュ』から。アクションが苦手な人でも遊べるモードとして、以降の作品には必ず収録されている。攻撃側と守備側の両方が、コース、球種（狙い球）、威力が設定されたカードを選び、アウト・ヒットを判定する「カードパート」と、カードパートでヒットになった場合にのみに移行し、打球の方向、野手の反応を決める「スロットパート」で構成。



◀攻撃側のカードと守備側のコースが重なっている場合は、打球が飛んだと見なされ、スロットパートに移行。重ならない場合はアウトとなる。



▶野手の反応リールをどこで止めるかが重要。エラーで止まるとヒットになりやすく、ファインプレーで止まるとアウトになりやすくなる。

野球パートがパワーアップ! 超進化したシステムをチェック!

本格派の野球ゲームである点も『パワポケ』シリーズの魅力だ。今作から、野球ゲームが苦手でもヒットやホームランを狙える超親切な打撃のシステム「フルダケ」が導入。また、クリーンヒット時にカキーンという快音エフェクトが出現する演出や、さまざまな場面で挿入されるデモ演出が、気分を一層盛り上げてくれるだろう。さらに、DSiカメラで撮影した写真をオリジナルの選手の顔写真として使える新システムも採用。また、従来からあるWi-Fi通信対戦も、守備・走塁のマニュアル操作が可能になり、またイニング数の少なさから消化不良になりがちだった3イニング制の対戦が5イニング制になるなど、遊びやすさにも効果的な改良が加えられている。

カキーンエフェクトが追加!



◀バットの芯で球をとらえると、長打コース確定のカキーンエフェクトが出現。

デモ演出が追加!



▶ホームランを打ったときや攻守交代時に、ムービーのデモ演出が挿入される。

打撃の新システム フルダケ



▲後方やや上からの視点で打撃を行える「フルダケ」システム。ストライクゾーンが表示されないので、ボールの判定を見極めにくいが、タイミングを合わせてバットを振るだけでよい点は魅力。

DSi専用! カメラを使った新システム!!



DSiカメラで撮影した写真は、オリジナル選手の顔写真にすることができる。また、友達に選手データを渡す際のパスワード出力形式にQRコード出力が追加。QRコードをDSiカメラで読み取るだけで、より早く正確に、友達と選手の交換ができるようになった。



◀自分の写真を撮って、実在の選手と対戦させることも!



ハミダシ『パワポケ』でやんす……その③

【初心者オススメ作品】シリーズ作品にはつながりがあるので、シリーズのすべてを知るうえでは『1』から始めるのが基本。だが、入手しやすさや難易度を考慮すると、DS版『9』がオススメだ。ほかの作品に比べてサクセスモードの難易度が低めで、クリアしやすいのがその理由。『9』をプレイしてシリーズ全般に興味を持ったら、ぜひシリーズ作品を積極的に挑戦! どれもスゴイですぜ!!

Fate
フェイト／エクストラ
EXTRA

『世界樹の迷宮』や『セブンスドラゴン』などの名作RPGを手がけた新納一哉氏をはじめとする気鋭のスタッフが、TYPE－MOONの名作『Fate/stay night』の世界を題材にしたＲＰＧを発表。その内容に深く迫る！



◀『エクストラ』のジャンルは対戦型ダンジョンRPG。「対戦」とうたっているということは、敵とのバトルは1対1の決闘形式になりそうだ。

▲マスターの命令に従い、サーヴァント同士が激突！ 敗れたほうは、死あるのみ……？

あの伝奇AVG『Fate』が対戦型ダンジョンRPGに!!

熱狂的ファンを多く持つ『Fate/stay night』を新たな解釈で描く対戦型RPG『フェイト／エクストラ』。ここでは本作の原点である『Fate/stay night』の世界観や物語を振り返りながら、『エクストラ』との関連性を考察していく。いまだ謎多き本作が、どのような世界観のもとで描かれているのを探っていこう。



もう1つの聖杯戦争が始まる……

フェイト／エクストラ			
2010年3月18日発売予定	通常版：￥6,279(税込)／限定版：￥10,479(税込)		
PSP	ジャンル	RPG(対戦型ダンジョンRPG)	SF
	メーカー	発売元：マーベラスエンターテイメント／開発元：TYPE−MOON／イメージエポック	冒険
	備　考	プレイ人数：１人用	対戦

破壊し、生まれ変わる

気鋭のスタッフが本作のために集結!!

RPG作品に定評があり、固定ファンも多い新納氏がプロデュースを担当。また、新進気鋭のワダアルコ氏やhuke氏がデザイン面で参加している。さらに『Fate/stay night』を手がけた奈須きのこ氏と武内崇氏が、それぞれシナリオとキャラクターの監修を行っており、『Fate』ファンのこだわりにもこたえる作りになっている。このような充実のスタッフ陣が本作を制作しているのだ。



▲『Fate』の世界観と対戦型ダンジョンRPGのシステムは、どのように融合するのだろうか。

●シナリオ監修
奈須 きのこ
TYPE－MOON所属のシナリオライター。『月姫』や『Fate/stay night』のゲームシナリオを手がけてきたほか、「空の境界」や「DDD」といった小説も発表している。

●キャラクターデザイン
ワダ アルコ
普通の男子高校生が魔法少女に変身してしまうコミック「最強魔法少女あきら」を手がける。また、小説「永遠のフローズンチョコレート」の挿絵なども担当している。

●開発ディレクション
門脇宗悦
新納氏とともに『世界樹の迷宮』と『超執刀カドゥケウス』を手がける。また『ブルードラゴン』や『ルミナスアーク2』といったRPGの制作にも携わっている。

●プロデュース
新納 一哉
イメージエポックに所属するゲーム作家。これまでＤＳで『世界樹の迷宮』や『セブンスドラゴン』など、歯ごたえのあるＲＰＧのディレクションを手がけてきた。

●キャラクター監修
武内 崇
TYPE－MOON代表でイラストレーター。『月姫』や『Fate/stay night』ではキャラクターデザインを務め、笠井潔の小説「ヴァンパイヤー戦争」では挿絵を手がけている。

●宝具デザイン
huke
フリーのイラストレーターとして活躍中。『メタルギアソリッド４』の一部キャラクターデザインや、「モンスターハンターカードゲーム」のイラストなどを手がけている。

●主題歌
ALIPROJECT
宝野アリカと片倉三起也の２人による、幻想的な曲が印象深い音楽ユニット。「ローゼンメイデン」や「コードギアス」など、ＴＶアニメの主題歌を多く手がけている。

新たな『Fate』

契約により召喚された真紅の騎士



▲サーヴァントを引き連れて謎の迷宮を探索していく。敵とのバトルは、エンカウント方式になるのだろうか？

サーヴァントともに迷宮へ……

手にしたものの願いを叶えるという「聖杯」を手に入れるため、生死をかけた戦いに参加することになった主人公。パートナーとなるサーヴァントとともに謎の迷宮を探索しながら、個性豊かな魔術師とサバイバルゲームを繰り広げる！



『エクストラ』の原典である『Fate/stay night』とは？

『Fate/stay night』は2004年にヒットメーカーのTYPE−MOONが発表した伝奇AVG。現代に生きる7人の魔術師が神話上や歴史上の「英霊（サーヴァント）」を呼び出して、激しいバトルロイヤルを繰り広げるというストーリーが展開する。緻密な設定や熱いシナリオ、個性的なキャラクターなどが人気を呼び、TVアニメ、PS2への移植、格闘ゲームなど、さまざまなメディア展開を見せている。2010年1月には劇場アニメの公開を予定。



◀男性だけでなく女性プレイヤーからも、高い支持を得ている作品。

『Fate/stay night』の主な作品

2004年1月30日	PC(CD)で『Fate/stay night』発売
2005年10月28日	ファンディスク『Fate/hollow ataraxia』発売
2006年1月6日	TVアニメ「Fate/stay night」放映開始
2006年1月26日	コミック「Fate/stay night」連載開始
2006年3月29日	PC(DVD)で『Fate/stay night』発売
2007年4月19日	PS2で『Fate/stay [night Réalta Nua]』発売
2007年9月13日	PSPで『フェイト／タイガーころしあむ』発売
2008年6月11日	アーケードで『Fate/unlimited codes』稼動開始
2008年8月28日	PSPで『フェイト／タイガーころしあむ アッパー』発売
2008年12月18日	PS2で『Fate/unlimited codes』発売
2009年6月18日	PSPで『Fate/unlimited codes PORTABLE』発売
2009年1月23日	劇場アニメ「Fate/stay night UNLIMITED BLADE WORKS」公開予定



◀『エクストラ』の主人公も魔術師の血を引いているのだろうか？

紅のサーヴァント

主人公の前に現れた「セイバー」のクラスのサーヴァント。『Fate/stay night』に登場したセイバーと外見が似ているが、果たして彼女との関連性はあるのだろうか……？

『Fate/stay night』用語集

独特な世界観を持ち、専門用語も多数存在する『Fate/stay night』。ここでは要注目の用語をピックアップして解説していく。『エクストラ』の世界観にも通じるものがあるので、ぜひ一読してほしい。

●聖杯
神の血を受けた杯。手に入れたものの願いをなんでも叶えるという願望機でもある。

●聖杯戦争
聖杯を手に入れるための戦い。『Fate/stay night』の舞台・冬木市では、聖杯に選ばれた7人のマスターがサーヴァントを使い魔として使役。最後の1組になるまで争うバトルロイヤル形式で戦いが繰り広げられている。

●マスター
サーヴァントと契約し、聖杯戦争に参加する魔術師。

●英霊（サーヴァント）
聖杯の力で召喚された歴史上や神話上の英雄。現界にとどまるためにはマスターから魔力を供給してもらう必要がある。また、彼らにとって名前を知られることは弱点を知られることと直結するので、サーヴァント達は「ランサー」や「バーサーカー」といったクラス名で呼ばれる。

●宝具
サーヴァントの攻撃の奥の手で、彼らが生前に築いた伝説の象徴を具現化したもの。

●令呪
マスターが持つサーヴァントへの絶対命令権で、3回まで使用可能。行動を抑制するだけでなく、強化の側面も持っている。令呪を使用すると、そのサーヴァントには本来不可能な行動さえも実行可能となる。

PSP

『エクストラ』の絶対的違和感を探る

『Fate』の世界観を独自の新解釈で生まれ変わらせたという本作だが、遠坂凛や間桐慎二といったキャラクターが登場することから『Fate/stay night』（以下、stay night）と同一の世界である可能性は高い。だがそう考えると、いくつもの"違和感"を感じる。『stay night』と本作の違いとは？

考察 主人公 1 プレイヤーの分身は衛宮士郎ではない？

『stay night』の物語は、見習い魔術師の衛宮士郎が偶発的にセイバーを召喚することから幕を開けた。しかし本作では、士郎とは別にプレイヤーの分身となるキャラクターが用意されている。聖杯戦争に参加するためには、サーヴァントを召喚するための魔力が必要なのだが、主人公にも魔術師としての素質があるのだろうか？

▶主人公は、どのようにサーヴァントを呼び出したのか？

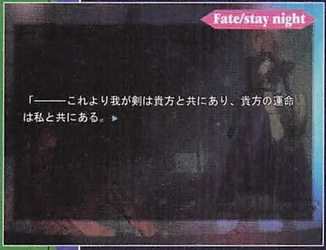




男主人公／女主人公

プレイヤーの分身となるキャラクターは、男主人公と女主人公の2人が存在。選んだ性別によってストーリーが変化するかどうかに期待したい。

原作check 衛宮 士郎



『stay night』に登場する主人公・衛宮士郎。彼は魔術師の家系ではなかったが、養父である魔術師・衛宮切嗣に指導を受け、初歩的な魔術を身に付けた。またサーヴァントの召喚には、本来依り代を用意しなければならないが、これには今は亡き切嗣が"ある物"を用意することで対応した。

考察 学園 2 穂群原とは違うようだが？

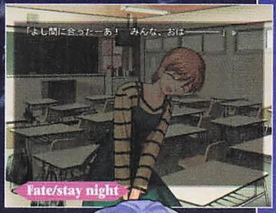
本作の舞台は『stay night』の穂群原学園ではなく、月海原学園という名の学校。制服のデザインや、藤村大河が教師として存在している点など、穂群原学園との共通項は多いが、どこか違和感のある不思議な空気が漂っている。『stay night』ではライダーが無関係な学生達を人質に取ったが、同じように月海原学園も戦いの舞台となってしまうことがあるのだろうか？



◀月海原学園が、穂群原学園と同じ冬木市にあるかどうかも不明だ。

原作check 穂群原学園

周囲を山と海に囲まれた自然豊かな地方都市・冬木市に設立された私立の学園。原作『stay night』の聖杯戦争では、衛宮士郎、遠坂凛、間桐慎二、葛木宗一郎など、多くのマスターが学園内に存在した。それゆえ、学園自体が戦闘の舞台となる一幕もあり、その結果、一般生徒にも被害がおよぶこともあった。



考察 生徒 3 主人公と面識を持つ人物達 彼らは本物なのか？

月海原学園には、穂群原学園に在籍していた遠坂凛や間桐慎二が通っている。主人公とも面識があるようだが、彼らは穂群原学園から転校してきたのだろうか？　もしくは、なんらかの理由により穂群原が月海原と学園の名前を変えたとも考えられる。後者なら、『stay night』の主人公・衛宮士郎もここに通っているはずだが、出会うことはできるのだろうか？



▲「作りがいい」いうのは主人公の容姿に対する評価？　それとも……。



▲『stay night』では無関係の生徒を巻き込んだ慎二。本作でも要注意人物!?



◀凛は現在の状況に疑問を抱いているようだが、それが彼女の失踪と関連しているのかもしれない。



遠坂 凛

月海原学園に通う高校生。彼女も聖杯戦争に参加する1人のマスターであったが、本作の物語序盤で姿を消し行方不明となってしまう。彼女の安否はいかに!?

間桐 慎二

月海原学園に通う男子生徒で、主人公に挑発的な態度をとる。『stay night』と同様にライダーのマスターとして聖杯戦争に参加。主人公のライバルとなる。



考察 サーヴァント 4

『stay night』とは異なるサーヴァントが召喚?

過去・未来を問わず、神話や歴史の英霊(サーヴァント)を現代に呼び出して自分の使い魔にする聖杯戦争。『stay night』とは呼び出されるサーヴァントが異なるようなので、本作が『stay night』の"if"の世界を描いているわけではなさそうだ。ただし、セイバーやランサーは外見が原作での姿と似ているので、同じサーヴァントである可能性も。

『stay night』とは違う時代の英霊!?



▲『stay night』には存在しなかったサーヴァント。彼女がどの時代に属し、どういった能力を持っているのか、興味はつきない。



凛がランサーのマスター!?

▲『stay night』ではアーチャーと絶妙なコンビを組んでいた凛。セリフからは、ランサーと契約して戦っているように思えるが……。

ランサー

真っ赤な槍を武器に戦うサーヴァント。『stay night』とは異なり、凛とパートナーを組んでいるようだが、その理由は不明。2人の相性はいかほど!?

原作check ライダー

「ライダー」とは騎兵のサーヴァントで、高い騎乗能力を持つものがそのクラスを与えられる。『stay night』では「騎英の手綱(ベルレフォーン)」の能力を持つメドゥーサが、その前の聖杯戦争(小説版)では「神威の車輪(ゴルディアス・ホイール)」を持つイスカンダルがこのクラスについていた。本作のライダーも気になるところだ。



考察 聖杯戦争 5

今回の聖杯戦争は誰が引き起こしたのか?

聖杯戦争とは、魔術協会が主宰し聖堂教会が監督を行う大掛かりな儀式で、単なる個人同士の聖杯の奪い合いではない。そのため、本作にも聖杯戦争を仕掛けた組織が存在すると思われる。また、この儀式を行うために必要な魔力が聖杯に満たされるまで、約60年の期間を要する。これにより『エクストラ』の物語が『stay night』の後日談という可能性は低くなるが…?



▶主人公に話しかけているのは、聖杯戦争を主宰にしている魔術協会の人物? それとも別の黒幕が?





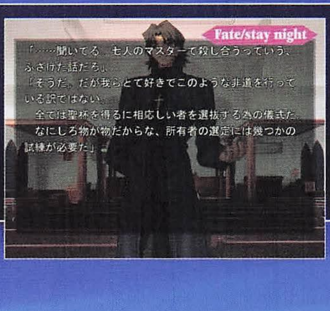


◀バトルロイヤル形式で聖杯を奪うというルールは、『stay night』で行われたものと同じ。『エクストラ』も正統な聖杯戦争なのか?

▲サーヴァントとマスターの絆が断ち切られたとき、マスターには死が訪れる。主人公が、この聖杯戦争の先で目にするものとは……?

原作check 監督役

聖杯戦争を円滑に進める役目を背負った監督役は、一般人への神秘の隠蔽を行ったり、退場したマスターの保護などを行ったりする重要人物。『stay night』では監督役の言峰綺礼が聖杯戦争のマスターでもあるという驚きの展開を見せた。『エクストラ』では誰が監督役なのかに注目したい。



まだまだ残る『エクストラ』の謎

①間桐桜の出番は?



◀桜は優秀な魔術師で、ライダーの正式なマスターでもあった。

『stay night』に登場したヒロイン・間桐桜。物語前半は大人しい後輩であったのに、後半ではアヴェンジャーのサーヴァントと契約し、禍々しい姿に変貌。ユーザーを何度も驚かせた彼女に『エクストラ』での出番はある!?

②宝具はどのように登場する?



◀原作では、各サーヴァントが2~3つの宝具を所有していた。

サーヴァントが持つ切り札が宝具。因果を逆転させて「敵の心臓に命中している」という事実を作ったあとに槍を放つランサーの「刺し穿つ死棘の槍(ゲイ・ボルク)」など、どれも一撃必殺の能力を持っていたが、本作では……?

③クラスはどうなる?

『stay night』ではセイバー(剣士)、アーチャー(弓兵)、ランサー(槍兵)、ライダー(騎兵)、キャスター(魔術師)、バーサーカー(狂戦士)、アサシン(暗殺者)のクラスのサーヴァントが登場した。『エクストラ』も、これに順ずることになりそう?

④主人公が契約するのは?

公開された画面写真を見ると、主人公は紅のサーヴァントと契約を交わすようだが、ダンジョンを探索している画面写真では別のサーヴァントと行動をともにしている。契約するサーヴァントは任意で決めたり、途中で変えたりすることができるのだろうか?

⑤気になるバトルシステムは?

サーヴァントはマスターから魔力の供給がないと現界にとどまることができない。そのため聖杯戦争ではマスターを狙うのが定石。また、サーヴァント同士の戦いの場合、相性が重要となった。『エクストラ』のバトルシステムについては続報に期待しよう。





突如世界に舞い降りた、妖精フェリシア。人々の中に眠る“瞳の力”を、そして世界を妖精の脅威から守るための戦いが幕を開ける――。

“瞳の力”を解き放ち、

正統派S・RPGシリーズ第3弾が登場!!

やり込みがいのあるバトルシステムはもちろん、練りこまれたシナリオや人気イラストレーター・柴乃櫂人氏が描き起こしたキャラクターなどで好評を博してきた『ルミナスアーク』シリーズ。その第3作目である『ルミナスアーク3 アイズ（以下、アイズ）』が、今冬ついに登場！　今回は変身システムや学院パートなどの、新要素を中心に本作の魅力を紹介していく。

LuminousArc 3 ルミナスアーク -EYES-

I 魔法騎士に変身して妖精と戦う!!

『アイズ』の舞台である聖バルディア王国では、魔法の力を持つ者は“マギの騎士”と呼ばれて人々から尊敬されている。ウルガルド魔法騎士学院の生徒である主人公たちは、戦闘になるとそのマギの騎士に変身！　普段の制服から勇ましい戦闘姿になり、妖精たちと熾烈なバトルを繰り広げる。

ルミナスアーク3アイズ		
2009年12月10日発売予定	¥5,229（税込）	
DS ジャンル	S・RPG	冒険
メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント／開発元:イメージエポック	戦略
備考	プレイ人数:1人／オンライン対応	育成





◀▼身体が光に包まれ、それぞれの“瞳の力”が解き放たれ騎士へと姿を変える。カッコいいポーズと、2画面を使った変身シーンは必見！

主人公 レフィ

CV:小野大輔

マギの騎士にあこがれ、独自に修行をしていた青年。妖精に襲撃された際にマギの騎士として目覚め、ウルガルド魔法騎士学院に転入。



▶一見クールだが、世界を救いたいという強い意志を持つ。

Check! マギと妖精とは何か？

人々の中に眠る“瞳の力”を操れる者をマギと呼ぶ。そして妖精は、マギの素質に関係なく瞳の力を狩っている恐るべき存在だ。



◀妖精が“瞳の力”を狩る理由とは!?

魔法騎士となれーー!!

II 騎士たちが集うまなび舎で 学院生活を楽しもう!

本作ではADVパートがガラリと変化！　かわいらしいドットキャラクターを操作して、魔法騎士学院内を動き回ろう！　学院内には冒険の役に立つ施設があるほか、そこで生活しているキャラクターたちに話しかけることもできる。

さまざまな施設を利用可能





▲◀教室に食堂、学生寮など学院モノのお約束ともいうべき施設がいっぱい！　錬金工房や占いの館など、システムにかかわる施設も用意されている。



▶会話内容によってウィンドウのキャラクターの表情も変化。



イベントが盛りだくさん!!

◀ドットだけでなく、もちろん立ちイラストを使用したイベントも。





◀上画面の左部分に注目。時間帯が月のマークでわかるほか、砂時計で残りの行動回数も確認できる。



青癒の魔法騎士 エルル

CV:中村繪里子

医療魔法が得意で、困っている人々を助けたいという夢を持っている。"医食同源"の理念のもと、料理の研究にも余念がない。

▶よく笛を吹いては、戦いに明け暮れる仲間の心を癒している。

Special Corner ルミナスボイスレポート

Webラジオ「ルミナスアークらじお放送部 合図はファンタスティック！」の初回収録日。今回は、収録を終えたパーソナリティのお2人を直撃！　各々が演じたキャラクターについて大いに語っていただいた。



エルル役 中村繪里子



サラ役 広橋 涼

——Web ラジオの初回収録を終えられたご感想は？

中村繪里子さん（以下敬称略）：広橋さんとお仕事をご一緒するのは今回が初めてなのですが、歳の近いお姉さんができたような気持ちでのびのびと収録することができました。すでに「広さん」と呼ばせてもらっています。今後、このWebラジオがどうなっていくかはお仕事の先輩である広さんの双肩にかかっていますので、私は後輩として広さんにずっとついていこうと思っています（笑）。

広橋涼さん（以下敬称略）：ゲームの収録は別々だったので中村さんとは今日初めてお会いしたのですが、ゲーム中では先輩役である中村さんがラジオを回してくれて、私は後輩役というスタンスでとっても楽しく収録できました。お互いが先輩後輩の部分を持っていたおかげで、初対面だったのに妙に緊張することもなく本当にのびのびとできたって感じです。私も後輩役として、中村さんについていきますよ（笑）。

——キャラクターを演じた際のご感想をお聞かせください。

中村：あらかじめ、エルルは衣装やカラーリングから"水"が1つのイメージになっていると聞いていたんです。性格的にもたおやかで落ち着いていて、本当に水のような印象を受けました。演じる上ではあまり頭で考えるのではなく、感じたままに自分自身の気持ちを押し出していくことでエルルの心の動きを表現できたのではないかと思っています。

広橋：サラは天才で、歳のわりにはしっかりしている性格なんです。やらねばならない面と、歳相応なりのかわいらしさも出さないと、といろいろと難しい役でしたね。『アイズ』は学園モノでみんなと仲間になるのもテーマなんですが、サラは別に仲間にならなくてもいいよ、というスタンスで出てくるので、そういう子がどうやって学院のみんなや自分のお姉さんと打ち解けていくのか、水谷プロデューサーやディレクターの方と話し合いながらできていったと思っています。

——ご自身とキャラクターとの共通点はありますか？

中村：人とのかかわりを持ちたいというか、「独りは寂しいよう」と思っているところはすごい似てるなぁと思いました。似ていないのは、献身的なんだけどそれを無理せず自然にできているところですかね。中村はけっこう「ね、ね、やったよーやったよー」と言ってしまいがちなので（笑）。

広橋：……決して人と一緒にいるのが嫌いではないのですが、自分からあまり輪に入っていかないところとか……。打ち解けるまでは時間がかかるんだけど、でも仲よくなればその人のために何かしよう、と思えるところは似ていますね。サラは天才だけど、私はうっかりなのでそこは違います（笑）。

——発売を楽しみにしているユーザーに一言お願いします。

中村：ひと足早いクリスマスプレゼントとしてお届けできると思います。2009年の締めくくりとして、現実とはまたちょっと違う世界での1つの夢物語をぜひ体感してください。

広橋：私はまだ通信というものを経験したことがないのですが、どうやら通信ができるらしいです。なので、通信をしたことのない方は『アイズ』で初体験してください。あとは、お友だちとこの作品を通して本当の仲間になれたらいいなぁと思っていますので、ぜひお友だちと遊んでくださいね。



予約限定!! 豪華2大特典

【特典その1：コンプリートアニメDVD（仮）】 シリーズ3作のOPアニメを高画質で収録。さらに、シークレット映像＆お楽しみコンテンツも！
【特典その2：設定資料集（仮）】 メインキャラクターの美麗原画を満載。キャラクターデザイン・柴乃櫂人さんによる誕生秘話も必見！　また、スペシャルゲストによる描き下ろしやマル秘コーナーも！

※画像はイメージです。特典内容は変更になる場合があります。



風紀委員長兼 騎士団サブリーダー
アシュレイ
CV:水樹 奈々

名門・アナン家の次期当主で、"黒バラの騎士"の異名を持つ。風紀委員長を務めており、規則違反者には鉄拳制裁を下すことも。

変身！





◀騎士の誇りと信念を貫く姿に、あこがれる者も多い。

ADV 学院の中を自由に探索しよう！

本作の楽しみの1つといえば、なんといってもADVパートで体感することができる学院生活！　ストーリーを進めたりユニットの強化をする以外にも、イベントやクエストなどをこなして、『アイズ』のキャラクターも世界観もたっぷり味わおう。



◀状況に合わせて、各エリアでイベントが発生。キャラクターの意外な一面も見られるかも！

ADVパートのポイント
- 会話やイベントなどで他のキャラクターと交流できる
- 各種施設を利用してユニットの強化が可能

1 アイテムの売買に、訓練や錬金ができる！

バトルの前後には、購買部や錬金工房で装備を整えることが重要だ。教務室で手ごろなクエストを受けて、経験値＆お金稼ぎに行ってみるのもいい。また本作ではレベル上げだけが育成ではなく、鍛錬場や占いの館などの一部の施設を使って特定のパラメーターを上げることもできる。



購買部
バトルで使うアイテムが買える



教務室
クエストが受けられる



美人の先生が体力を回復させてくれる
保健室



素材を使って武器を錬成！
錬金工房

2 アフターブレイクで仲間との親密度をUP！

お気に入りのユニットと会話をして、親密度を上げられるアフターブレイク。『アイズ』ではバトル終了後の学院内で、しかもユニット以外のキャラクターとも発生する。



▲話しかけると選択肢が出てくる。相手の性格や趣向をよく考えて、答えを選ぼう！



ベストな選択肢を選ぼう！

◀選択により、ベスト・グッド・ノーマルに分かれる。目指すは親密度大幅アップのベストだ。

Check! 大浴場では特別なイベントが！

夜間に学院の地下にある大浴場に行き、入浴をすると、ほかでは見ることのできないイベントが発生する。



▲大浴場では、立ち絵のイラストも専用のものに変化。見た目にも内容にもときめくこと間違いナシ♥



ドキドキのハプニング満載!?

3 もちろんコピンも登場！

『ルミナス』といえば、忘れてはいけないのがマスコットキャラのコピン。本作では学院内に住み着いており、ゲームが進むと各章ごとに彼（？）が書き記した日記を読むことができる。



『アイズ』でもつぶやきマス。

◀味わい深いイラストに哀愁ただようつぶやき。下画面をタッチすると…。

Character 主人公を取り巻く個性

豊かな登場人物たち

本シリーズのキャラクターたちは単純なバトルユニットではなく、個々に強烈な魅力を持って物語を彩ってくれる。さらに本作ではキャラクター別のエンディングも用意されており、今まで以上に愛着がわきそうだ。





▲▶練りこまれたシナリオにヴィジュアル、そして豪華声優陣による演技で、敵味方問わずに登場人物たちが生き生きと描かれている。

ストーリーでもバトルでも大活躍!!

ウルガルド魔法騎士学院



イナルナ
CV:沢城みゆき

聖バルディア王国の姫君。好奇心旺盛でどんなことにも積極的だが、王室育ちゆえ少し世間知らずなところも。



ハイネ
CV:吉野裕行

防御術に優れているマギの騎士。かわいいものが大好きで、"かわいい探知機"なる特殊な感覚を持っている。



ディーノ
CV:中村悠一

アナン家に仕えており、アシュレイに忠誠を誓う。過去に妖精との戦いで、行方不明になったことがある。



シオン
CV:豊崎愛生

優しく、大きな包容力で騎士たちを勇気づける女神のような存在。本人は天使のようになりたいと思っている。

Battle システムが強化されてやり応えがさらに増した!

バトルパートでは基礎や簡単操作はそのままに、改良を加えて遊びやすくなっている。もちろん、前作で好評だったアクションオーダーシステムや、ドライブポイント（バトル中の行動によって貯まるゲージのこと）によるスキルやアイテムの効果アップ、必殺技・フラッシュドライブも健在。さらに本作では、S・RPGならではの「変化による楽しみ」を追求し、育成と戦術の両面でより深くバトルを味わうことが可能だ。



◀新しくなったアクションオーダービューは、上画面で敵味方含めたユニットの行動順をぱっと見ただけで確認できる。

バトルパートのポイント

- ●誰にでも親しみやすいオーソドックスなSLG
- ●インターフェースが向上しより戦いやすく!
- ●プレイヤーの任意のタイミングで戦闘が楽しめる

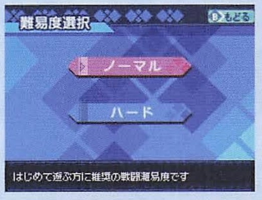


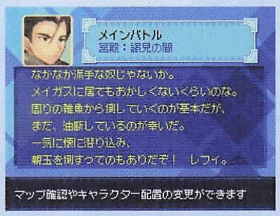


▲◀技のエフェクトが派手になり、バトルの臨場感がアップした。またフィールド上には罠が仕掛けられていることもあり、ステージ構成やモンスター配置だけで判断を下すのは危険だ。

1 初心者でも安心のモード選択&ポイント説明

ゲーム全体の難易度が選べるようになり、またバトルの前には、ステージの特徴や攻略ポイントなどのアドバイスもある。





◀▲ユニットからのアドバイスをそのまま鵜呑みにするのではなく、ステージ構成などと照らし合わせることで戦術をより立てやすくなった。

2 ユニットの成長方針をプレイヤーが決められる!

レベルアップ時に能力を平均的に成長させる「バランス」と、ユニットの個性を伸ばす「ユニーク」のどちらかを選択できる。一度方針を決定したらずっとそのまま、というわけではなく、レベルアップごとに選べるのでパラメーターの成長率を見ながら好きな方を決めることが可能。



▶現在のステータスに対する「バランス」「ユニーク」両方の上昇値が一度に表示されるので、見比べながら選べる。

3 連携技「ユニゾンストライク」で大ダメージを狙え!

アフターブレイクを繰り返してユニットと仲よくなり、親密度の値を表すフィリアポイントを星3つまでためると「ゾディアックカード」が手に入る。このカードがあると、そのユニットが出撃しているときに強力な連携技「ユニゾンストライク」を繰り出すことが可能だ。





▶カードの下画面はカットインに使われるイラストだが、上画面の記号の意味は？

▲画面真ん中にある星をすべて満タンにすればOK。カードはユニットと築き上げた絆の証明でもある。



◀連携技は、レフィと対象のユニットが隣接しているときに使用可能。





サラ
CV:広橋 涼

シオンの妹。6歳のときにマギの力に覚醒した天才少女で、伝説の聖魔女の後継者になるべく修行をしている。



ユウ
CV:喜多村英梨

弱冠12歳で、さまざまな難事件を解決してきた魔法探偵の少年。妖精たちの謎を解くべく、学院に派遣された。

妖精フェリシア側



リーンハルト
CV:近藤孝行

妖精の中でも上位の存在であり、水のアルケーと呼ばれている。妖精の主力として、各地で「瞳狩り」を行う。



オルモルディ
CV:遠藤 綾

炎のアルケー。リーンハルトのように攻撃的ではないものの、行く先々で現れては騎士たちに謎を投げかける。





騎士団リーダー グレン

CV:杉田智和

マギの騎士団・メガイスのリーダーで、その実力は学院一と称えられている。自身の鍛錬を怠らず、さらに後輩の育成にも積極的。



▶面倒見がよく、仲間思いで騎士たちからの人望もとても厚い。





それは

ときメモラー青毛野郎が語る『ときめき』のココに胸キュン

はじめましての方、第1作を本当に100回クリアした青毛野郎です。やベー、最新作出ちゃう！　いろいろ語りたいと思っていたらページがもらえたのでしゃしゃり出てきたよ。あなたのハートにときめきLOVE♥



メインヒロインはこの2人!!

皐月 優（さつき ゆう）

CV:滝田樹里

♥ 優ってどんな娘? ♥

主人公の1学年上で生徒会長の皐月先輩。品行方正、才色兼備な高校のアイドルです。ってあれ？　それって第1作のメインヒロイン「藤崎詩織」じゃね？　やっぱり難攻不落なのか!?

星川 真希（ほしかわ まき）

CV:大亀あすか

♥ 真希ってどんな娘? ♥

主人公と同じクラスの星川さんは、明るく前向きな女の子。親しみやすそうなところは『ときめき2』のメインヒロイン、陽ノ下光を思わせるかも。なんでも一緒に楽しんでくれそう！

『ときめき4』の要注目要素!

- 舞台は私立きらめき高校。第1作の15年後!
- 特殊能力を身につける「特技システム」で戦略性がアップ!
- デート後の「手つなぎモード」で恋の駆け引きが熱い!
- 音声合成システムで女の子が名前を呼んでくれる!
- インストール機能でロード時間を短縮!

そもそも『ときめき』ってどんなゲーム?

そんなわけで今回は、『ときめき』の魅力をじっくりたっぷりねぶりあげるようにお伝えしていきたい！　ではその前に、基本的なゲーム内容を説明しておきましょう。プレイヤーは入学から卒業まで、３年間の高校生活を過ごしながら、出会った女の子と仲よくなることを目指します。主にやるべきことは勉強や運動といったコマンドを実行しての能力アップと、女の子とデートをして仲を深めることの2つ。しっかりと自分を成長させたうえで十分に仲よしになっていれば、卒業式のあとに女の子が告白してくれてハッピーエンドというわけです。プレイヤーがやることはシンプルで、１週間の行動を決める平日コマンドと休みの日の

新要素ピックアップ　「特技システム」で戦略性アップ!



▲コマンドを実行すると得られる経験ポイントを消費して、ツリー状に並んだ特技を順に習得していく。分岐もあるのでルート選びに悩みまくり！

『ときめき4』では、「特技」というものが習得可能！　未知のシステムすぎてどんなものになるか予測もできませんが、上手に組み合わせることで攻略がいろいろ楽になるらしいので、楽しみですな。ロールプレイの幅も広がりそうだぜ！

ときめきメモリアル4

シリーズ15周年を迎える今年、ファン待望の最新作『ときめきメモリアル４』（以下、ときめき４）が登場。発売まで約１カ月となった今回は、シリーズ未経験のアナタに、人気の秘密を担当ライターがこれでもかと語ります!!

PSPで恋の伝説復活! 高校生活の楽しさ教えます!!

高校３年間を過ごしながら、意中の女の子に告白されることを目指す恋愛SLGシリーズの最新作『ときめき４』。社会現象を巻き起こすほどの人気を得た本シリーズだが、前作から８年ぶりということで、恋愛SLGそのものが未経験という人も多いことだろう。そこで今回は、『ときめき』シリーズを愛する担当ライターが過去作を例に、本作に受け継がれるであろうゲームの魅力を、わかりやすく解説していこう。

ときめきメモリアル4

2009年12月3日発売	¥5,250(税込)		
PSP	ジャンル	SLG	恋愛
	メーカー	KONAMI	育成
	備考	プレイ人数:1人	

100回過ごせる高校3年間

行動を決める休日コマンドを実行していくだけ。デートも３択から女の子が喜びそうなものを選ぶというもので、非常にわかりやすいものになっています。簡単にまとめるなら、自分を磨いてデートデートデート！　って感じでしょうか。なんせゲーム中のアナタは思春期真っ盛りの高校生。パトス全開で突っ走るのがジャスティスです。

『ときめき』の魅力はズバリこれな気がする!!

基本システムを理解してもらったと思いますが、「自分を育成しつつデートするだけのゲームっスか？　おもしろいんスかそれ？」と感じる人もいるかもしれません。そう、それだけなのにおもしろいんですよ。不思議ですね。その理由を１つずつ解説していきましょう。

魅力１：なりきりロールプレイが熱い！

『ときめき』は恋愛SLGなわけですが、じつは高校３年間を仮想体験する高校生活体験SLGでもあります。自分の能力は育成の仕方しだいなので、どんな人間を演じるかはプレイヤーの自由。例えば、マンガの主人公によくあるような「運動は得意だけど勉強はからっきし」とか、「イケメンだけどぶっきらぼうなクールキャラ」とか、自分がどんな人間なのかを設定して遊ぶロールプレイが楽しいんです。どの能力を上げるかによって登場する女の子は違ってきますし、ランダムで発生するイベントもたくさんあります。ちょっとプレイスタイルを変えるだけで、毎回違った高校生活が楽しめるんですよね。それに、ロールプレイに徹すると、とたんにデート中の３択も女の子が喜びそうな受け答え以外を選ばないとならなくなります。例えば、先ほど例に出したぶっきらぼうキャラなら、あらゆるデート先で興味なさそうな返事をしてみたりとか。みなさん、それぞれ自分だけの理想像があると思います。俗に言う“厨二”設定もゲームなら全然アリですので、思いのままにプレイしてみてほしいところです。幸い、１プレイは４～５時間程度ですので、手軽に再プレイできますしね。



▲リッチ（お金）のパラメータがあり、服やアイテムを購入することもできる。

魅力２：SLGならではの奥深さ

『ときめき』はSLGなので、上手に進めないとバッドエンディングになることもあります。逆に慣れてくると、どの女の子も比較的簡単に攻略できるようになるわけですが、さらなるやり込みプレイも可能です。例えば、３年間でどれだけ能力値を上げられるかに挑戦するなんてのは序の口。変わったところではクリア後に見られるアルバム（女の子と出会ったぶんだけ写真が増える）の写真枚数を限界まで増やすなんてプレイも、ファンの間で流行しました。これはできるだけ早く女の子と知り合って、かつできるだけデート回数を増やす必要があるので、休日はとにかくデート。でもそうすると能力アップしづらくなるため攻略が難しくなります。さらにランダムで発生するイベントもあるので、運の要素も絡んでくるからなかなかたいへん。イベントが発生するまでセーブ＆ロードを繰り返すなんてのも当たり前。いろんなプレイが許容されるのが『ときめき』の大きな魅力なのです。個人的に一番印象深いのは第１作で挑戦した「誰とも知り合いにならずにメインヒロインの藤崎詩織を攻略する」というもの。強制的に登場する女の子以外は、特定の能力が一定値以上になると出てくるので、うかつに能力アップができません。でも、詩織は能力が高くないと攻略できないので、じゃあどうするかというと、女の子と知り合うことのない休日のみを使って能力アップをするんですが、落とし穴があって、能力が上がってくるとテストの成績も上がり、それがフラグになって詩織が友人の美樹原さんを紹介してくるのです。そこで考えたのが常時ノイローゼ作戦！　ストレスを溜めてノイローゼ状態にし、テストの結果を悪くするんです。これで完璧だ！　と思いきや、さらに難問が発生するわけですがキリがないので割愛。ともあれ、『ときめき』はやり込みプレイも楽しい奥深いゲームなのです。

魅力３：女の子がデレたときの達成感！

『ときめき』では、程度の差はあれ、基本的にはどの女の子とも友だち関係から始まります。そこから、女の子を振り向かせるために自分を磨き、デートを重ねていくわけです。その努力の結果は、女の子が見せるプレイヤーへの好意として現れます。そっけなかった女の子があるとき見せる照れた表情。それを見たとき「この女デレやがったぜ！」という大きな達成感が味わえるわけです。ただし、卒業式の日に告白されることが目標ですから油断はできません。『ときめき』には「爆弾システム」というのがあり、特定の女の子ばかり相手にしていると、かまってもらえない女の子がヤキモチを焼いて、評価に爆弾がついてしまうのです。この爆弾が爆発すると、すべての女の子からの評価がダウン！　こうなると目も当てられません。さっきまでラブラブだったはずの女の子から冷たくあしらわれたときの絶望感たるや！　爆弾はその女の子とデートをすると消えるのですが、たくさんの女の子と知り合いになっていると、１人の爆弾を消しているうちにほかの子に爆弾が出現して、右往左往することに。このときのいつ爆発するかわからないハラハラ感と、修羅場を乗り切ったときのひと安心感は、まさに『ときめき』ならでは。狙っていない女の子から一方的に好意を寄せられたあげくヤキモチを焼かれるのは少々複雑な気分ですが、そこはゲーム。プレイボーイになりきって、モテる男のつらさを味わっていただきたい。

そんなこんなで文字数が尽きてきましたが、少しでも「楽しそう」と思っていただけたでしょうか？　恋愛SLGをプレイしたことがないという人も多いと思いますが、未経験の人にこそプレイしてもらいたい！　楽しさはときメモラー歴14年のオレが本気で保障します!!



▲文化祭に修学旅行、水泳大会と、さまざま行事がある。能力が結果に影響することも。

新要素ピックアップ　「手つなぎモード」で超ドキドキ！



▲恋話（こいばな）でムードを盛り上げたらこの反応！　あれか、いい雰囲気か？　いい雰囲気なのか!?　手をつなぐチャンスなのか――ッ！

デート後に女の子と一緒に帰ると「手つなぎモード」が発生することも！　これは、選択肢を選んでムードを盛り上げ、いい感じになったところで手をつなぐという、手に汗握って手も握っちゃうモード。高校生は手をつなぐだけでも一大イベントだからね！　ただし、ドキドキさせすぎると恥ずかしさが勝って失敗しちゃうようなので要注意だ。KY野郎はモテないぜ！

シリーズプレイバック　歴代オレの嫁列伝

『ときめき３』まで、各作品ごとに青毛野郎お気に入りの女の子を紹介！　ちなみに『ときめき４』では語堂つぐみちゃんが気になりまくりんぐ。星川真希ちゃんの親友らしいんだけど、強気なメガネっ娘とかマジごほうびです。

『1』虹野 沙希♥にじの　さき



お嫁さんにしたい女の子No.1!!

虹野さんは野球部かサッカー部のマネージャーとして登場する女の子で、がんばっている人を応援するのが大好き！　料理が得意で、仲よくなるとお弁当（通称：虹弁）を作ってきてくれることも！　家庭的なしっかり者かと思いきや修学旅行中に体調を崩したりと、ちょっとドジな面もあって、そこがまたかわいいという、男の夢を具現化した完璧超人な子なのだ。関連作の『虹色の青春』はさらにヤバイ！　とりあえず結婚してくれ！

『2』水無月 琴子♥みなづき　ことこ



ツンツンツンツンツンツンデレ！

虹野さんにホレて以来、青髪の女の子に目がないオレとしては水無月さんも外せない！　強気でキツイ言葉も平気で吐いちゃう彼女だが、「親友の光を悲しませるヤツは即ビンタ！」というやさしい子なのだ。だが断る！　最初はそっけない水無月さんも、主人公、光との三角関係になり、親友と恋の間で苦悩するようになる。その姿にニヤニヤしっぱなしのオレは典型的なＳ男なのだった。とりあえず結婚してくれ！

『3』神条 芹華♥しんじょう　せりか



ネタバレ注意！彼女の正体は……

いつもケガしているし、雨の日はなぜか和傘だし、ちょっと謎めいた印象の神条さん。言動に男気が感じられるなど、いわゆるスケバン系なのかなーと思いきや、なんと彼女の正体は、とある理由で魔物を狩るハンターだったのだ！　な、なんだって～ッ!?　でも、その正体ゆえに転校が多く、また危険に巻き込むまいと、他人と距離をとっていた彼女が見せる恋する女の子の表情は、なんとも可憐なのであった。とりあえず結婚してくれ！

PS3 Xbox 360



END OF ETERNITY™

エンド オブ エタニティ

環境が破壊されつくした、はるか未来の地球。剣も魔法も存在しない世界で、機械に守られ暮らす人類。しかし、そこには隠された秘密があった――。銃弾が飛び交うバトルから、もう目が離せない!!

ウワサの「銃撃多重奏」バトルを詳細解説!

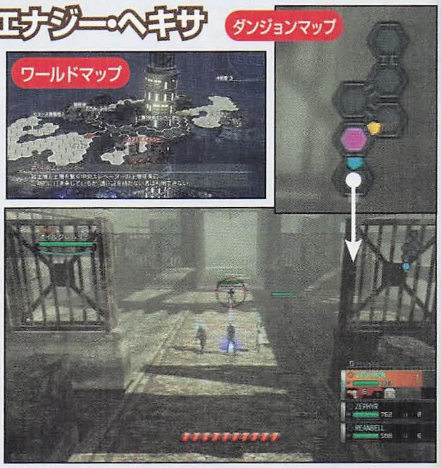
バトルシステム 基本のき

バーゼルの中を戦いながら探索する

本作の主人公は、依頼を受けてお金を得る傭兵稼業・PMFとして生きるヴァシュロン、ゼファー、リーンベルの3人。戦闘では彼らを操作して、敵と戦うことになる。ここでは基本的な戦闘の流れと、セミリアルタイムバトルの概要を説明しよう。

ワールドマップとエナジー・ヘキサ

本作の舞台となるバーゼルはタワー上の巨大建造物。エレベーターで繋がった各階層には街やダンジョンなどが点在する。プレイヤーは右写真のようなマス目状のワールドマップでシンボルを動かし、各施設間を移動。白く塗りつぶされたマス目へは移動不可で、これを解放するには、エナジー・ヘキサと呼ばれるアイテムが必要となる。エナジー・ヘキサを戦闘などで入手しつつ、プレイヤーは行動範囲を広げていくこととなる。



▶ダンジョン内は右上マップのようにエリアが連結。ボスを倒さないと先へ進めないエリアもある。

セミリアルタイムバトルシステム「t・A・B」



本作の戦闘システムは「t・A・B(トライ・アタック・バトル)」と呼ばれ、敵と味方が同時に行動するセミリアルタイムで進む。立ち止まった状態で3人の仲間の移動先を考え、移動開始と同時にターゲットへ攻撃を加えるのが基本。敵の全滅またはリーダーの撃破(リーダーアサルト)を目指す。3人のキャラの位置取りが重要だ。

「t・A・B」のポイント

- 3人がそれぞれ行動を終えるまでが1セット
- 移動、攻撃などで制限時間が消費される
- 制限時間がなくなると、次のキャラに行動が移る

武器の種類とダメージについて

武器は大別してハンドガン、マシンガン、グレネードの3種。マシンガンは攻撃力は高いが、決して致命傷にならないダメージしか与えられない。ほかの2種は致命傷を与えられるものの、攻撃力が低め。マシンガンでいくら攻撃しても、最後はハンドガンなどで致命傷を与えなければ、敵を倒すことができない仕組みとなっている。



▲銃を放つにはチャージが必要。チャージをためるほど、攻撃力が上昇する。

Check!

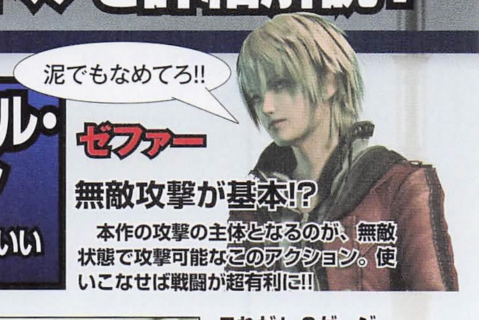
敵はいつ反撃してくるのか!?

こちらの行動後、チャージが完了した敵が反撃してくる。敵キャラ上のゲージのアルファベットがターゲットを示す。



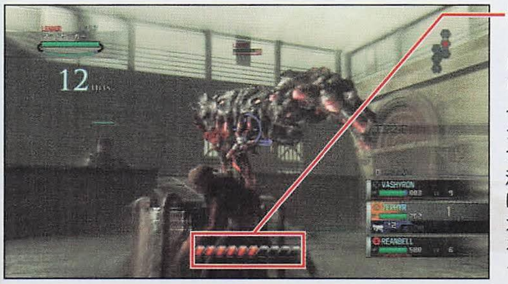
インビンシブル・アクション

見えないトコロが気持ちいい



無敵攻撃が基本!?

本作の攻撃の主体となるのが、無敵状態で攻撃可能なこのアクション。使いこなせば戦闘が超有利に!!



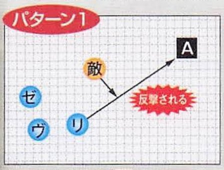
これがI.Sゲージ

事前に移動先を指定し、その軌道上を移動しつつ攻撃を行うのがインビンシブル・アクション。1回の発動につき、I.Sゲージを1つ消費する。このゲージは敵を倒したり、敵のガー(部位)を破壊することで回復できるようになっている。

インビンシブル・アクションを発動させるには?

敵や障害物の位置を計算しつつ「どこへ移動するか」を決めよう。その際、仲間の2人の間を通るようにルートを設定すると、後述するレゾナンス・アタックに必要なレゾナンス・カウントをためることができる。以下に例を挙げよう。

パターン1



リーンベルがAへ移動しながら攻撃する

I.Sゲージを使わないと、無防備な状態での行動となるため、移動途中で反撃を食らう可能性が非常に高い。

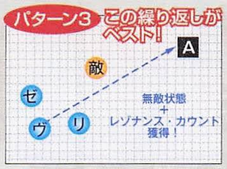
パターン2



リーンベルがI.Sゲージを使って、Aへ移動しながら攻撃する

I.Sゲージを消費して移動すると、自分がターゲットしている敵の動きが緩慢になり、かつ自分は無敵状態になる。

パターン3 この繰り返しがベスト!



ヴァシュロンがI.Sゲージを使って、Aへ移動しながら攻撃する

ゼファーとリーンベルの間を通過するので、無敵で攻撃しつつ、レゾナンス・カウントもためられる。ベストな行動。

移動から攻撃終了までの流れ

❶ルートを決定する



▶方向入力の操作でルートを決める。この間は、時間は経過しない。

❷決定ボタンで移動開始



◀指定した地点まで移動開始。制限時間が減り始め、武器のチャージも始まる。

❸チャージを行いつつ、攻撃



▶敵との距離により、チャージ速度は変化。チャージ→攻撃を何度も繰り返そう。

❹移動終了=攻撃終了



◀指定ポイントに着いたら、敵の反撃などを挟みつつ、次の仲間に行動権が移る。

はみだしSCOOP!! **バトル中はしゃべりまくる!** 硬派な印象が強かった本作だが、実際にプレイしてみるとヴァシュロンたちが意外とおしゃべり(?)なことが発覚! しかも、今回の記事で吹き出しに書かれたようなセリフを、どんどんしゃべりまくる。ヴァシュロンがわりと普通の軽いお兄さんっぽくて、正直驚いた。二枚目半だったのか…。

TGS体験版からバトルシステムを解析!!

「死ねなかった」過去を持つ3人の男女が、巨大機械「バーゼル」で出会い、交錯する運命を描くRPG『エンド オブ エタニティ』。今回は、今年のTGSでの体験版から明らかになった、バトルシステムを解析する。

エンド オブ エタニティ		
2010年1月28日発売予定	¥7,980(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	RPG	SF 冒険
	メーカー	発売元:セガ／開発元:トライエース
	備考	プレイ人数:1人用



インビンシブル・アクションでレゾナンス・カウントをためると……

インビンシブル・アクション中のジャンプが重要!!

ルート上を移動している最中には、空中へジャンプすることが可能。段差や障害物を跳び越えるのに必須なほか、滞空時間が発生するぶん、地面をそのまま走り抜けるより多くの攻撃を与えられる可能性が高くなる。ただし、ジャンプして攻撃すると攻撃部位が散らばるため、意図した部位に攻撃を当てづらくなってしまう。部位破壊や撃ち上げを狙う場合は、ジャンプを使わないのも戦術の1つだ。



ジャンプのメリット
- ·ルート上の障害物や段差を越えられる
- ·多くの部位にダメージを与えられる

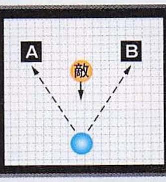
ジャンプのデメリット
- ·攻撃部位が散らばり、部位破壊しづらい

◀中にはジャンプして上空から撃つ部位に弱点がある敵も存在。燃料の詰まったドラム缶を打ち抜けば、大爆発！　一撃で仕留めることができる。

Check!

部位破壊のメリットと、移動ルートの関係

敵には腕や頭など、さまざまな部位が存在し、それらを破壊することでさまざまなアイテムを得られるようになっている。破壊するにはその部位目がけて攻撃を集中させる必要があるので、破壊したい部位を狙えるよう、有効な移動ルートを見極めたい。



◀敵がこちらに向いている場合、右腕を狙うならⒶへ、左腕を狙うならⒷへ！

インビンシブル・アクション中に発生する特殊な攻撃

インビンシブル・アクション中には、敵が空中に浮き上がる撃ち上げが発生することがある。画面に「BLAST UP」と表示されたら大チャンス!!　積極的に「叩き落とし」もしくは「追撃」へと派生させ、華麗な演出と大ダメージを狙っていこう。武器ごとに撃ち上げを発生させる吹き飛び力に差がある模様。またチャージを重ねることで、吹き飛び力がアップすることもあるようだ。



▲攻撃の最中、敵の体が空中に浮き上がり、完全にダウン状態に！　この撃ち上げから、2種の攻撃に発展!!



▲撃ち上げ後、すぐにジャンプしてダウンした敵の上方から攻撃すれば「叩き落とし」が発生。敵が必ずアイテムを落とすベンリ技！



▲さらに攻撃を続けると黄色いゲージが出現。攻撃終了後、ゲージの周りをマーカーが高速回転するので、それを黄色い所で止めると……。

高速チャージで大ダメージ!!

▼追撃が発動！　敵が地面に落ちるまで、高速でチャージが行われるため、威力の増した銃弾を撃ち込んで大ダメージを与えられる。



レゾナンス・アタック
3人一緒で気持ちいい



リーンベル

位置取り次第で大ダメージ!!

本作におけるバトルの爽快感を最も感じられるレゾナンス・アタック。その具体的な内容とは？

三位一体の銃撃乱舞を繰り出すためには？

3人が一斉にインビンシブル・アクションで攻撃を行うのがレゾナンス・アタックだ。これを行うためには前述したように、前もってインビンシブル・アクションでレゾナンス・カウントをためておく必要がある。レゾナンス・カウントをためればためるほど、長時間の攻撃が可能となり大ダメージが期待できる。



▶レゾナンス・カウントは時間経過で減少する。インビンシブル・アクション→レゾナンス・アタックを間髪入れずつなげよう。

さらなる位置取りが、超重要なファクターに!!



3人が描くトライアングルのライン。この中にターゲットが入っていれば、攻撃中は完全に敵の動きを封じることができる（インビンシブル・アクション時は移動速度低下のみ）。いかに効率よく敵を囲めるかが、戦略の大きなカギとなる。

◀将棋やチェスのように、数手先を読んで移動しよう。効率よくレゾナンス・アタックに持ち込めるか否かが、戦局を左右する。

インビンシブル・アクション
▼
レゾナンス・カウントがたまる

- ちょっと移動して位置修正しよう → 移動中にカウントが減り、攻撃時間も減少 → ダメージ少
- すぐさまレゾナンス・アタックへ → ためたカウントの分だけ長時間攻撃可能 → 大ダメージ!!

Check!

敵を囲まなくてもレゾナンス・アタックは可能!?

敵を囲まずともレゾナンス・アタックを発動させることはできる。しかし、トライアングルのラインで囲んでいない場合は、敵も移動するため、攻撃後に反撃を食らいやすい。

重要Check!

仲間が受けるダメージとI.Sゲージの関係

終始、無敵状態のインビンシブル・アクションが基本となるうえ、I.Sゲージがある間は致命傷となるダメージは受けない。ならばゲームオーバーにならないのでは？　もちろんそんなことはない。I.Sゲージがなくなれば、致命傷となる攻撃をも食らうため、超ピンチに!!　少ない行動回数で敵を倒し、I.Sゲージを保つ工夫をしなければ、まさに「詰んでしまう」状況が待ち受けているのだ。

全員ガクブル状態に!!



▲頭を抱えて逃げ惑う3人は笑える。この状況からのリカバリーは、正直タイヘン!!

はみだしSCOOP!!　3人のツィッター衝撃発言連発!!

『エンド オブ エタニティ』公式サイトでは、ヴァシュロンたちのツイッターが公開されている。どうやらアジトでお互いにつぶやき合っているようなのだが、リーンベルのお風呂をゼファーが覗こうとしたりして……!?　興味のある人は、ぜひ3人をフォローしてみよう。意外な素顔が見られるはず！

CROSS TREASURES
クロストレジャーズ™

カワイイ見た目とは裏腹に、ワールド探索、アイテム収集、キャラクター育成、協力プレイなど、本作はコアユーザーが存分に楽しめる要素がたっぷりと詰まったガチゲー（ガチでハマれるゲーム）である。やり込み派プレイヤーのみなさん、実は必見です！

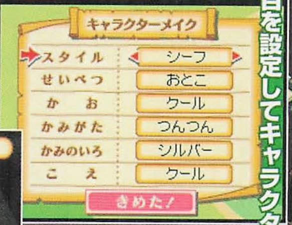
クロストレジャーズ		
2009年12月3日発売	¥5,229(税込)	
ジャンル	RPG	冒険
メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:シンソフィア	育成
備　考	プレイ人数:1〜4人	協力

DS

遊びやすくて奥が深いゲーム性 グイグイハマるRPGの魅力に迫る！

自分だけのダンジョン形式のワールドを思う存分探索できるRPG『クロストレジャーズ』。本作のキャラクターイラストやゲーム画面をパッと見た感じだと、子供向け、もしくはライトユーザー向けの作品だと思うかもしれない。確かに操作方法自体は簡単で初心者でもとっつきやすくて、間口は広く作られている。だが実は、やり込み要素がふんだんに盛り込まれており、コアユーザーがチクチクプレイするのに適したゲーム性なのだ。そこで今回は、探索や変化といった5つのキーワードから、本作の奥深さを紐解いていく。





6つの項目を設定してキャラクターメイク！

▲「かお」や「かみがた」などの6つの項目を設定して、それの組み合わせで、自分だけのキャラクターを作成。なお「スタイル（職業）」は、あとで変更することもできる。



自分だけのワールドを冒険できる！

▶プレイヤーごとに敵やアイテム、ワールドの構成などが異なる仕組み。自分だけのワールドを持てるのだ。

Story ダークワールドから現れた魔王を倒して平和を取り戻せ！

小さな島々からなる平穏な王国に、ある日「ダークワールド」が出現して王国は大混乱。さらに魔王と名乗る者が現れ、王様の大事な一人娘であるサーシャ姫を地下深くに連れ去っていってしまう。プレイヤーは選ばれし冒険者として、ダークワールドに挑むのだ！



サーシャ姫を救出せよ！

▶王様からの懇願。地下深くに連れ去られた姫を助け出し、王国の平和を取り戻すべく、プレイヤーはダークワールドへ。



サーシャ姫

本作の舞台となる王国のお姫様。魔王によってさらわれてしまう。特殊な力を持っているらしい。

探索 Search

この世界はオレのもの！ ガンガンもぐって夢中で探索!!

ワールド内は5フロアごとにステージが変わり、ステージには「ナイトキャッスル」や「おうけのはか」といった名称がついている。5フロアごとの構成やステージ内の構造はプレイヤーによって違い、同じワールドは1つとして存在しない。自分だけのワールドで、心ゆくまで探索を楽しむことができる！





簡単操作でアクションが発動！

▶敵とのバトルはアクションを駆使して行う。どのアクションもタッチ操作やL＋Ⓐボタンなどの簡単操作で繰り出すことができる。

Check! トレジャーポイントにワクワク！

ワールド内にはトレジャーポイントと呼ばれる特別な場所が点在している。釣り場では魚が釣れたり、採掘場ではレアな鉱石が掘れたり、スキル道場では強力な必殺技が覚えられたりと、トレジャーポイントの種類は多彩。発見時のワクワク感もたまらない！

やり込み要素満載 & 超本格派RPG このゲーム、



変化 Change

欲しいアイテムが出なければ世界を変えればいいんじゃない？

ワールドをひたすら探索してみたけど、欲しいアイテムやスキルがなかなか手に入らない……。そんなときに役立つのがワールドチェンジというシステム。一部のフロアを別のフロアへとチェンジさせることができ、今までとは違う新たなワールドを生み出せるのだ。ワールドチェンジによってフロアが変われば、その結果、出現する敵や入手できるアイテムがガラリと変わるので、新鮮な探索が楽しめるようになる。もちろん、トレジャーポイントも新しいものが出現し、レアアイテムの入手や、新たなスキルを覚えるチャンスが到来。これにより、やり込み部分がどんどん広がっていく仕組みにもなっているのだ。ワールドチェンジは基本的にいつでも可能なので、新たな発見を求める際に、どんどん世界を変えていこう！



5フロアをまとめてチェンジ！

▶ワールドの入口にいる妖精さんに頼めば、ワールドチェンジが可能。これまでに探索したフロアのうち、5フロアぶんをまとめて入れ替えることができる。

Check! 友達のワールドをゲットできる！

ワイヤレス通信の「ワールドクロス」システムで友達のワールドをゲットでき、そのあとは自分のワールドからいつでも行けるようになる。自分のワールドにはないアイテムやスキルが手に入ることがあり、また、新たに進める場所が増えるなどのメリットが自分のワールドに生まれる。



作成 *Make out*

果てしなくわき上がる物欲！ 素材を集めて装備品を作成!!

ワールド内では、基本的に武器や防具などの装備品を入手することはできない。強力な装備品が欲しいときは、ワールド内で入手した素材を使って自分の手で作り上げる必要がある。装備品は、自分の家の地下にある工房で作成可能。作った装備品は、さらに鍛えて強化することもできる。素材は敵が落とすものを集めるのが中心となるが、これ以外にも宝箱やトレジャーポイントなど、さまざまな入手方法がある。ワールドの奥深くへ進むほど、出現する敵は強くなっていき、それにともない入手できる素材のランクもアップ。より強力な装備品を求めて、どこまでも先へ進みたくなる！



作成に必要な素材を確認！
▲装備品を作るために必要な素材や、それぞれの素材の入手場所を確認することもできる。

Check! 職人レベルを上げれば強力な装備品が！

装備品を作ると職人レベルの経験値がたまり、職人レベルがアップする。高レベルになるほど装備品のレシピが増え、強力な武器や防具が作成可能となる。素材はあっても、職人レベルが低いと新しい装備品が作れないケースもあるので、いろいろな装備品を作ってレベルを上げるのが重要そうだ。

育成 *Bring up*

自分好みにキャラを育成！ スタイルはいつでも変更可能!!

スタイルとは職業のようなもので、下の4つのスタイルのなかから1つを選び、ワールドを冒険することになる。スタイルは自分の家で変更可能だ。スタイルごとにレベルが設定されており、経験値がたまるとレベルアップ。「たいりょく」や「ちから」といった各能力が上がっていく。



スキル攻撃で大ダメージ！
▲スタイルごとに多彩なスキルが用意されている。MPを消費して強力な攻撃を繰り出すものも！

4つのスタイルの特徴

ファイター	武器を使った攻撃を得意とする戦士。盾を使って敵の攻撃をガードすることも可能だ。
シーフ	素早さを生かして戦う盗賊。二刀流で敵を斬りつけたり、高速で移動できたりする。
プリースト	HPを回復する魔法を使える僧侶。大きなハンマーを振り回して戦う。盾も装備可能だ。
メイジ	派手な範囲魔法など、遠距離から魔法で攻撃。通常攻撃も遠距離攻撃だが、MPを消費する。



Check! 上級職にクラスチェンジ！

育てたキャラクターが特定の条件を満たすと、上級職へのクラスチェンジが可能となる。ファイターからソードマスター、シーフからアサシンなど、上級職は約20種類も用意されているので、キャラクターを育成する楽しさは非常に幅広いのだ！

実はコアユーザー向けだ！

協力 *Cooperation*

みんなでやろうぜ！ マルチプレイで楽しさが増大!!

本作はワイヤレス通信を使って複数人で遊ぶことができる。一緒に同時にプレイできる人数は最大で4人。自分のワールドに友達を呼んで強力なボスに挑戦したり、友達のワールドに行って先に進む手助けをしてあげたり、友達のワールドで新たなスキルを覚えたりと、みんなで協力してワールドを攻略することができる。ゲームバランス的にも1人では先に進むのが難しいところが用意されているようなので、友達と一緒にプレイすることの意義はかなり大きい。そのほか、友達とアイテムを交換することも可能。相手が持っていない素材や、作ることができない装備品をプレゼントするなど、お互いに協力すれば、アイテムのコレクションもスムーズに進む。みんなで遊ぶことで『クロストレジャーズ』の楽しさが何倍にもふくらむのだ！



最大で4人まで同時にプレイ！ 協力して戦うとさらに夢中に!!
▶1人では苦戦する強力な敵も、4人で協力して戦えば光明が！　攻撃役、援護役、回復役など、役割分担をして倒したときの充実感はかなりのもの。



Check! 仲間がいる場所までワープできる！

マルチプレイでは、一瞬で別の仲間のもとにワープすることができる。これにより、仲間とはぐれてしまっても、すぐに合流が可能だ。また、手分けして次のフロアへ続く階段を探し、発見したらそのプレイヤーのもとにワープして集まるといった使い方もできそうだ。

Play Impression

アイテム集めと最強キャラ育成で ついついず～っとチクチク遊んじゃう姿を予感！

このゲーム、ただものではない！　そう感じた担当編集＆ライターは、さっそく本作を体験させてもらいました。遊ぶこと数時間、アイテム集めやキャラクター育成など、やり込み要素が半端ではないことが判明。特にキャラクターを育てるシステムは、まだまだ秘密が隠されていそう（ステータス画面にいろいろ謎のステータスが……）。あと、本作全般に関する印象ですが、カワイイ見た目とは裏腹に、PCの有名RPG『Diablo』的なおもしろさが満載な感じです。チクチクやり込んでいって、気がついたら数百時間……そんな姿が目に浮かびます。



簡単操作という仕様は 長く遊ぶためにも機能する！
▶操作は簡単だが、アクションの楽しさは十分に味わえる。収集や育成をじっくり堪能する点に主眼を置くと、簡単操作であることの魅力は、より大きなものとして実感できる。

最後にもう一度！ 「やり込み派のコアユーザーがじっくり長期間ハマれるゲームです！」



若き魔法使いと

有名ダンジョンRPGに数多く携わってきたスタッフが手がける、期待のRPG！　今回はプロデューサーの服部氏と、開発を担当したランカースの油家氏のコメントも掲載しているので注目だ！

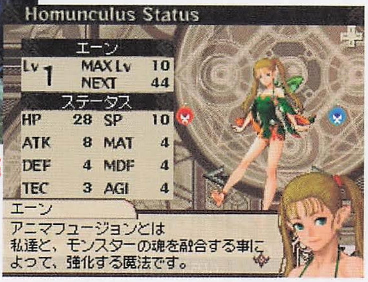


数世代にわたる人々の願いは、若き魔法使いに託された…



刻々と変化する広大なダンジョン

◀街をとり囲む広大なダンジョンは、"崩壊"が進むと異形の姿に変わり、道が閉ざされてしまうことも。逆に"再生"が発生して、元の姿を取り戻すこともあるようだ。



奥深いホムンクルス合成

▶冒険のパートナーとなるのは3人のホムンクルスの少女。彼女たちはモンスターの魂と融合することで魔法や特殊技を身につけ、パワーアップしていく。

終末的な世界で描かれる正統派ファンタジー

本作は、外界から隔絶された街を舞台に描かれるファンタジーRPGだ。プレイヤーは街を代表する魔道士の1人として、外界を目指しダンジョンを探索する。最大の特徴は世界の変化で、街をとり囲む広大なダンジョンが、プレイヤーの行動や選択に応じて姿を変えていく。5つの不気味なダンジョンを踏破したとき、どのような結末が待っているのだろうか……？

WiZmans World ワイズマンズワールド

～Story～

謎の街に幽閉された人々に世界崩壊の危機が迫る…

魔物がうごめくダンジョンに囲われ、孤立した街・ウィザレスト。何者かに記憶を奪われ、街に幽閉された人々は、いつしか奇妙な暮らしを受け入れていた。だが、数世代に渡る幽閉生活にも、終焉のときは迫っていた……。





▲孤立した街は意図的に作られた!?　誰が、何の目的で人々を幽閉したのか？



▲"崩壊"により大地は生気を失い、異形の姿へと変貌する。

本作プロデューサー 服部氏　～ユーザーへ一言～

崩壊というと何かを失うイメージがありますが、本作では崩壊することでしか得られないものもあるという表現をしたかったんです。何かを失うことで何かを再生することもでき、その選択はユーザーしだい……。連戦では、敵をバッタバッタと倒していく感覚を楽しんでもらえれば。うまくチェインを決めていくと快感が得られる戦いになるでしょう。ホムンクルスは、お気に入りの人形を着飾る感覚でモンスター融合を楽しんで欲しいです。

WiZmans World　ワイズマンズワールド		
今冬発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	RPG(崩壊と再生のRPG)
	メーカー	発売元：ジャレコ／開発元：ランカース
	備考	プレイ人数：1人用

冒険　育成

担当ライターM プレイインプレッション

街をとり囲む5つのダンジョンを調査して外の世界を目指せ！

変化するフィールドや、キャラクターを融合するシステム、アニマフュージョン。そして、うまく連携攻撃で大ダメージを与えられるチェインなど、やり込み要素が盛りだくさんのRPGだな、といったところです。なかでも、ホムンクルスの強化はハマリ度バツグン！　調査そっちのけで、強化材料探しに夢中になってしまいます。冒険の舞台となるダンジョンは想像以上に広大ですが、ほかにもいるはずの探索者と出会うことがほとんどなく、まさに終末的な孤独感が……。



▲ダンジョンの探索には、頼りになる3人のホムンクルスが同行してくれる。

3人のホムンクルスが世界再生に挑む!

遊びやすくて奥が深い！ グイグイハマるRPGの魅力に迫る！

本作のダンジョン探索は、遊びやすさを重視した親切仕様。下画面にはオートでマッピングされ、街への帰還もコマンド一発でOK！　さらに、あるアイテムを入手することで、中継地点へのワープも利用できる。快適な環境で、とことんやり込みに没頭できるというわけだ。



◀各ダンジョンに潜むボスキャラを倒すことで、マップ上に新たなダンジョンが出現する。

World 世界観
舞台となる世界は刻々と崩壊が進む

冒険の拠点となるのは、多くの魔法使いたちが暮らす街・ウィザレスト。街の周囲は5つの危険なダンジョンによって囲まれ、外界から孤立した状況が数世代に渡って続いている。人々は奇妙な暮らしを受け入れつつも、頻発する“崩壊”に危機感をつのらせ、有能な魔法使いによるダンジョン探索を進めている。

ココがおもしろい!! プレイヤーの選択で世界が変わる…

節目ごとのイベントで、プレイヤーがどのような選択をするかが世界に大きな影響を与えていく。また、ダンジョン探索中にある条件を満たすと、不気味なエフェクトとともにダンジョンの様子が豹変。“崩壊”と“再生”はリアルタイムで発生するようだ。



▲探索開始時の良好状態。モンスターがいることをのぞけば、ただ広大な森林地帯だが……。



▼“崩壊”後は悪化状態に突入。木々は枯れ、陽の光も届かない不気味なフィールドとなる。

開発者 油家氏コメント

"崩壊"後の不気味なダンジョン

凶悪なモンスターたちの住むダンジョンは"崩壊"と呼ばれる現象で、大きく姿を変えます。グラフィックのすべてを、ドットによって細部まで緻密に描いています。恐ろしいダンジョンの姿を隅々まで堪能してください！



◀“崩壊”後は見た目だけでなく構造も変化する。

Battle 戦闘
オーソドックスかつ奥深いバトル

プレイヤーキャラがモンスターと接触すると戦闘画面に切り替わる。複数のモンスターが隣接していると連続になったり、背後から接触することで先制するといったアクション要素もアリ。戦闘はコマンド入力式で、行動順は各キャラのステータスに応じて決まる。なお、敵味方ともに地水火風という4すくみの属性が設定されていて、強弱関係を考えた戦術も可能だ。



◀プレイヤーの姿を見つけると追尾するなど、モンスターの動きにも個性がある。

ココがおもしろい!! 攻撃がチェインするとさまざまなボーナスが！

画面上部にはキャラごとの行動順が表示される。味方キャラの攻撃が連続するとチェインとなり、ダメージやステータスにボーナスが発生。味方キャラに挟まれた敵を優先的に倒し、いかにチェインをつなぐかがポイントだ。





◀行動順番は、素早さや状態異常などで変化する。





◀画面上部に注目！ 倒す順番を間違えると、敵の連続攻撃を招いてしまう。

開発者 油家氏コメント

チェインを決めたときの爽快感

今作のバトルの目玉のシステムは、連続で攻撃を繰り出す事で発動する"チェイン"。大量のチェインを決めたときの爽快感を出す事に心血を注ぎました！　ぜひとも強敵にチェインを叩き込んでください！



◀敵を倒すことで、融合用の素材や魂が手に入る。

Homunculus ホムンクルス
プレイヤーを支えるのは3人のホムンクルスたち

プレイヤーを支えるのは、3人の少女（ホムンクルス）たちで、最大4人のパーティを組める。ホムンクルスは、所持アイテムやモンスターの魂などを合成することで能力が変化するのが特徴。自分好みのホムンクルスを育てよう。



▶初めてのダンジョンで、主人公とホムンクルスは運命的な出会いを果たす。



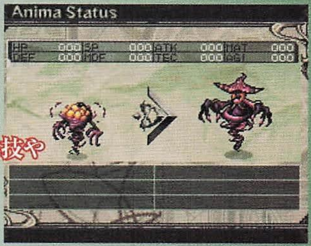


▲ホムンクルスたちは、モンスターの魂を取り込むことで、より強固な存在へと進化する。

ココがおもしろい!! モンスターの魂と融合してパワーアップ!!

ホムンクルスの強化に欠かせないのが、モンスターの魂との融合だ。失敗などのデメリットや回数制限もないので、気兼ねなくホムンクルスを強化していける。ストーリーが進むと、モンスターが落とす素材も混ぜてステータスを強化するなど、より高度な融合方法も扱えるようになる。





▶融合時には、魔法や特殊技から選択して引き継ぐことができる。

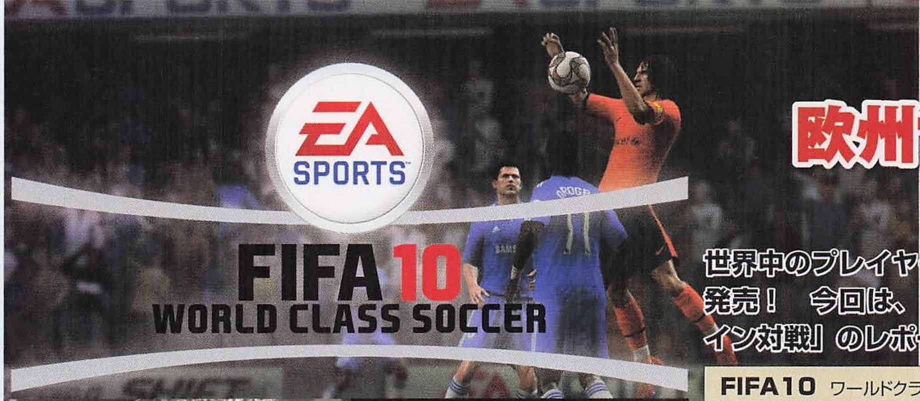
開発者 油家氏コメント

ホムンクルスの変化に注目

凶悪なモンスターと、かわいいホムンクルスを融合させ変化させることがモンスター融合の肝！　モンスターと融合する事で、どんな形に姿を変えてしまうのか？　さまざまなモンスターと融合して、試してください！



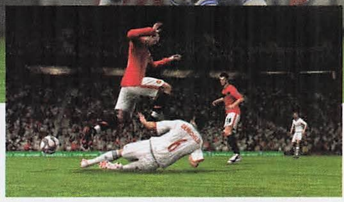
◀融合により、ホムンクルスの外見にも影響が？



欧州サッカーシーズンいよいよ到来!!

世界中のプレイヤーと対戦できる『FIFA 10』がついに発売！　今回は、このゲーム最大の魅力である「オンライン対戦」のレポートを中心に見どころをお届けしよう。





FIFA10 ワールドクラスサッカー

PS3	2009年10月22日発売 ¥7,665		
	ジャンル	SPG(サッカー)	育成
	メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
	備考	プレイ人数:1～20人／オンライン対応	協力
Xbox 360	2009年10月22日発売 ¥7,665		
	ジャンル	SPG(サッカー)	育成
	メーカー	エレクトロニック・アーツ	対戦
	備考	プレイ人数:1～20人／オンライン対応	協力

サッカーの本場に住む海外プレイヤーに挑む！

国際サッカー連盟から世界で唯一、公認を受けている『FIFA』シリーズ。世界でNo.1のシェアを誇るだけあり、前作で行われたオンライン対戦の回数は、なんと3億5000万回オーバー！　そこで今回は、担当ライターが海外プレイヤーのなかに飛び込み、オンライン対戦を体験しながら彼らのプレイスタイルなどを調査してみた。



◀スター選手たちを自在に操り、NO.1を目指せ！

▼海外で活躍する日本人選手も、もちろん実名。



オンライン対戦体験レポート

試合前のポジションどりから戦いは始まっている!?

海外では先行発売されているため、すでに多くのプレイヤーがオンライン上で腕を磨きあっているとの情報をキャッチ。前作仕込みのオンライン対戦の腕前がどの程度通用するか、非常に楽しみなところ。海外プレイヤーの腕前を確認する意味も込め、「オンラインゲームモード」の「オンラインチームプレイ」を選択。これなら1人の選手を担当するだけだし、周囲のプレイヤーの動きもバッチリ見られるし簡単だよね、と思っていたら、なんか編集から下記のようなノルマが。なんだ、このムチャぶりは!?　前線の選手にならないと厳しいモノばかりじゃないか（汗）。

プレイするうえでのノルマ

- シュートを決める
- アシストを決める
- スキルムーブを決めて対戦相手を抜く

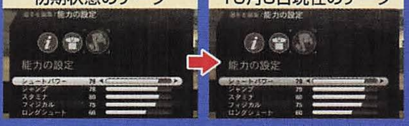
プレイするチームを選択したあと、担当ポジションの選択に移ると…そこはまさに争奪戦という名の修・羅・場☆　一瞬にして前線のポジションは埋まり、担当することになったのはサイドバック。クロスにすべてをかけるしかないね、これ（血泣）。試合が始まると、ボールのある方向へ選手全体がかたよるところは前作と変わらない。ある意味、安心した。肝心のプレイのほうは、相手のドリブルを防ぎながら前線へ攻め上がるも、なかなかパスをもらうことができないままタイムアップ。相手DF（ディフェンダー）を引きつけて、スペース空けるのに貢献していたよね……と自分に言い聞かせる。でも守備も意外と楽しいかも。



▲守備面でバッチリ活躍！　でも、肝心のノルマは1つもこなせていない。これはヤバイ!?

Online Check　選手データは常時、最新版に更新される

オンライン対戦を行うには、毎週更新される選手データをダウンロードする必要がある。その週に行われた試合の評価に応じて、選手の能力が若干変化するため、よりリアルな状況でゲームを楽しむことができる。

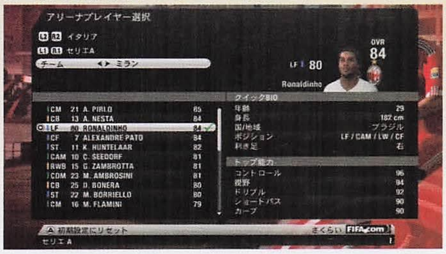


▲発売からまだ間もないせいか、能力の変動はわずかだが、今後のサッカーシーンによって大きく変化する可能性アリ。

『FIFA10』オリジナルのスキルムーブを極めてトリックスターを目指せ！

サッカーには、ボールを扱った多彩なテクニックが存在する。本作ではスキルムーブと呼ばれる特殊な操作を行うことで、このテクニックを再現している。全部で約30種類のアクションが用意されているが、そのなかでも実践的なモノと見栄えのするモノの2系統のテクニックを伝授！　これをマスターしておけば、対人戦で一目置かれることもあるかも!?

なお、スキルムーブのなかには同じコマンドを入力しても特定の選手でないと発動しないテクニックもある。このため、オンライン対戦のときは、自分が担当を割り振られた選手に応じて、使うスキルムーブを変えていく必要がある。

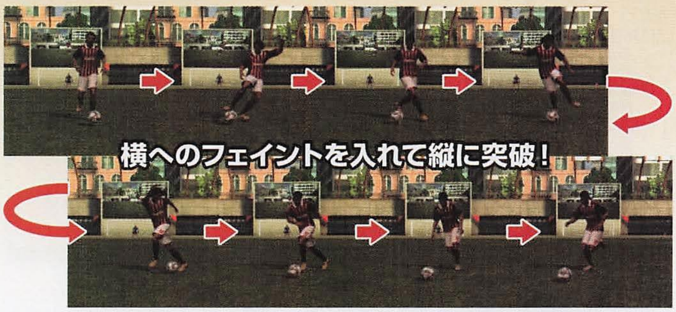


◀ACミランのロナウジーニョなど、テクニカルなドリブラーは使用できるスキルムーブが多い。

スキルムーブ1　ボールロールフリック

コマンド L2+右スティック⇦（⇨）から⬁（⬀）に入力

ドリブル中でも、立ち止まった状態からでも出せるムーブで、足の裏でボールを横に動かし、足をクロスさせながらボールの軌道を変えて縦にドリブルする。右スティック←(→) 入力のあと、斜め上へ弾くように入力するのがポイント。



欧州のユーザーとボールで会話しちゃった!



▶ついに決めた！　見事なパスワークからの得点!!

この状況を打破するには個人技で突破するしかない!?

さっきの失敗を繰り返さないためにも、ポジション争奪戦に向けて集中。キャプテンがフォーメーション設定を終えたのを合図に、前衛ポジションを奪うためカーソルを急降下！　タッチの差で前線ポジションを奪われたけど、なんとか右の中盤を死守。よかったよかった……と思っていたら、なかなかポジションを選択しない味方のプレイヤーが1人いた。どうしたんだろう？　と思っていたら、みんな待ちくたびれたのか選択したポジションをキャンセルしたり再び選択したりして、「早く決めろ」とアピールし始めた。すると、待っていましたとばかりに前衛のポジションを強奪（笑）。あぁ、どうしてもそこのポジションがやりたかったんだね、キミは。ホントに海外にはいろんなタイプの人間がいるなぁ。というか、試合前からこんな状態じゃチームプレイなんて期待できないのでは（苦笑）。案の定、一部のプレイヤーはボールをもらうとひたすらドリブル突破を開始。上手ければ文句も出ないところだけど、アッサリと奪われちゃうし。おかげで守備に徹する機会が多くなったじゃないか！　こんな状況なら……スキルムーブで突破を狙っても別にいいよね？　ってことでオレもドリブル突破を狙い始めたけど、スペースがある程度空いていないとスキルムーブで抜くのは厳しいみたい。それに動きが小さいスキルムーブだと相手の反応が遅いこともあってか、フェイントになりにくい模様。使うならモーションが大きいスキルムーブがいいのかな。でも、あまりモーションが大きすぎると周囲からプレスを受けやすくなるから、人数が集まりやすい中央では狙わないほうが得策かも。使うならサイド突破のときだな、うん。中盤とポジション的にも厳しいから、狙いをアシストに変更……と、気持ちを切り換えたけど、味方のエゴイスティックなプレイスタイルは一向に変わる様子がない（汗）。中盤でフリーだよー、とアピールしても前衛のプレイヤーはひたすらゴール目指して突っ走り中。なるほど、海外の人は攻撃好きが多いなぁ。そりゃ強烈なストライカーがポンポン生まれるわけだわ……。



▲前線のポジションが全部とられても諦めないのが海外スタイル。相手が焦れるまでひたすら待つ。

ついにノルマ達成! チームプレイの集大成!

失敗し続けて、ついに3戦目に突入。そろそろ結果が欲しいところだな……と思っていたら、ようやくポジション争奪戦で前線をゲット。ひたすら✚キーを下に連打したのが功を奏したのかも。これでボールに触れるチャンスも増えてくるハズ。しかも、今回はオレの愛するオランダ人選手・フンテラールでプレイできるんだから、意地でもノルマを達成したい。でも、今までのようにパスが回ってこないのかなぁ、と思っていたら、結構パスが回っている。嬉しいことに、今回のチームメイトはガツガツしてなくて、パスサッカーを重視してくれるみたい。ボールの受け渡しがしっかりしてて、チームの歯車の1つのように動けるのがスゴイ楽しい。これだけパスが回るのも、みんなが流動的にポジションを変更しながらプレイしているからなんだろうな。しかも、空いたスペースをほかのプレイヤーが埋めるように入ってきて、パスコースの選択肢を増やしているから流れるようにボールが動く。まるでウチのチームが現実世界のアーセナルのようなサッカーを展開するためか、相手チームのDFはボールをひたすら追いかけて守備組織はボロボロ状態になっていた。これはチャンスと思い、中盤にボールを渡したあとに相手ディフェンスラインの裏のスペースを狙うように動いていたら、絶好のスルーパスが到来！　これで相手キーパーと1対1の状況に。スキルムーブでのフェイントを1つ織り交ぜ、難なくかわしてゴールをゲット!!!!　んー、なんとも言えないこの高揚感がこみ上げてキター！　チームメイトに恵まれると、こんなにも一体感を感じられるのか…。このゲームおもしろい！　どこの国の人かわからないけど、みんなありがとう！

Online Check 多彩なモードでさまざまな対戦が楽しめる!

「オンラインゲームモード」には、記事中の「オンラインチームプレイ」以外にも相手プレイヤーと1対1の試合が楽しめる「対戦マッチ」などが用意されている。なかでも注目は、「バーチャルプロ」で作成した選手で参加できる「プロクラブチャンピオンシップ」だ。11の地域とシーズン制を導入しており、1カ月ごとにリーグが更新されるのが特徴。このため、継続して時間がとれなくても、新たなリーグへ気軽に飛び込むことができるだろう。



▶事前準備として、バーチャルプロで作成した選手の能力をなるべく上げておきたいところ。

猛者たちとの対戦を終えて…

さすがに自己主張がスゴいね

編集（以下、編）：結局、達成できたノルマはシュートだけか……。
ライター（以下、ラ）：ちょっと、あのノルマは厳しいよ!?　守備的なポジションについたら、ほとんどアウトだもん。
編：そんな言い訳は聞こえません。それで、実際にプレイしてみて海外プレイヤーの動きはどうだった？
ラ：うーん、ボールがあるところにみんなが集まって奪い合う昔の小学生サッカー、あんな感じ。それに「俺が俺が！」っていう自己主張の強いプレイヤーが結構多くて、フリーな状況でパスを要求しても出てこないことは多かったね。
編：海外の人にとって自己主張するのは当たり前のことだからなー。
ラ：でも、なかにはちゃんとチームプレイを重んじて遊んでいるプレイヤーもいたんだよ。そのときはちゃんとパスサッカーも展開できたし、ゴールできたのもその人たちとプレイしてたときだもん。やっぱり1人用のときとは違って、オンラインプレイだと予測のつかない行動が多いから、1本パス交換するだけでもすごい嬉しいし、楽しいんだよね。
編：ということは、同じ国の人同士ならプレイスタイルも近いだろうから、より楽しめるかもね。ま、なんにせよノルマ未達成だから原稿料半分ね（鬼）。
ラ：いやいや冗談でしょ。え、マジ？

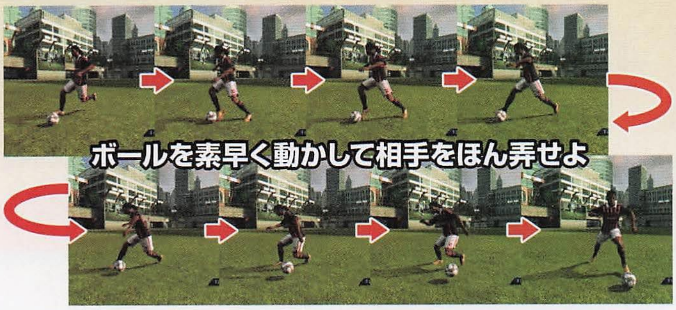


▲遠い国の人との対戦なのに操作感はホントにスムーズ。一度、海外の人と交流してみては？

スキルムーブ2 エラシコ

コマンド L2+右スティック⇨から⇦に180度回転させる

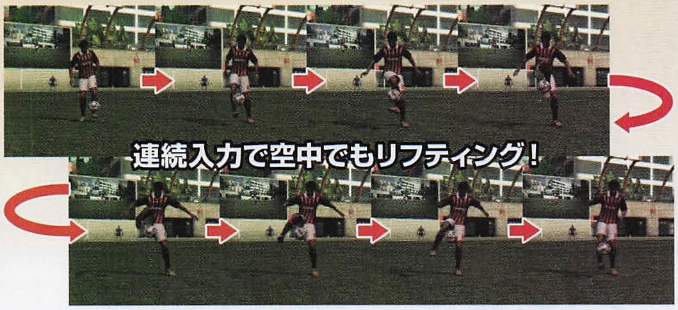
ロナウジーニョの代表的な技として、一躍有名になったテクニック。ドリブル中に片方の足でボールを外にはたいた瞬間、素早く内側にボールを切り返していく。スピードに乗った状態から繰り出せば、簡単に相手を抜き去れる。



スキルムーブ3 アラウンド・ザ・ワールド

コマンド L2+R1+右スティック⇩から360度回転させる

立ち止まった状態でのみ発動する、軽やかな足さばきを見せるリフティング。リフティングで浮かせたボールを空中でまたいでいくもので、右スティックを連続で回転させることで連続してボールをまたがせることも可能だ。



ARMORED CORE

RAVEN'S REPORT

『アーマード・コア』シリーズの情報ならおまかせ！

10月3日、ついに「チャンピオンシップ トーナメント」の決勝大会が開催された。この日のために各地方大会を勝ち抜いてきた代表者たちが、フロム・ソフトウェア本社で日本一を決めたのだ。この決勝大会の激闘をレポートします!!

アーマード・コア3 ポータブル

発売中（7月30日発売）	¥3,990（税込）	
PSP ジャンル	ACT（戦闘メカアクション）	ACT
メーカー	フロム・ソフトウェア	戦略
備考	プレイ人数:1～4人	対戦

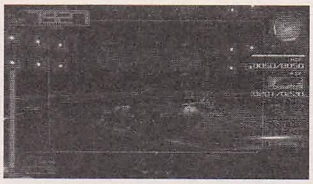
AC3 「アーマード・コア チャンピオンシップ トーナメント 2009 シーズン1」決勝大会をレポート！

地方大会の代表者が集うだけに、ひと筋縄ではいかない激闘が繰り広げられた決勝大会。そのレポートに加えて最新作『サイレントライン』の新情報も到着！ 新パーツに新しいACが2機参戦と、今回も見逃せない！

準決勝 第1試合

東京大会勝者：naname氏
大阪大会勝者：あうげn氏

1戦目を制し、2戦目もフロート機体を用いたアグレッシブな戦法で攻めるnaname氏は、中量二脚機体のあうげn氏を追い詰めるも、その高機動戦闘によりEN切れに陥ってしまう。直後には、あうげn氏も熱暴走を起こし、お互い様子を見ながらの慎重な戦いに移行。大きなAP差をつけるチャンスを模索する。その勝敗を決めたのは一瞬の出来事だった。あうげn氏が誤って高所から落下し、機体を立て直そうとしたところをnaname氏が逃さず隙を突く！ この時点でAP差が開き時間切れを迎え、naname氏の勝利となった。

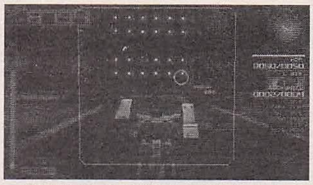


▲武器の組み合わせは、大会では定番となったロングレンジライフルと投擲銃を使用。

準決勝 第2試合

名古屋大会勝者：ame氏
札幌大会勝者：北氏

1戦目は工場の柱に隠れる戦術をame氏が展開するも、これを北氏が見事打ち破り勝利。注目されたのは2戦目においてame氏が超大型ミサイル（CWM-TITAN）を持ち込んだこと。会場の注目はやはりミサイルの使用タイミングだった。発射されたミサイルは速度こそ遅いものの誘導性能が優れているため、障害物のないアリーナで北氏の機体はトドメを刺されてしまう。そして運命の3戦目！ 投擲銃によりたびたび機体の動きを止められてしまった北氏は、何度もAP差を広げられてしまいそのまま試合終了。ame氏が決勝進出を決めた。

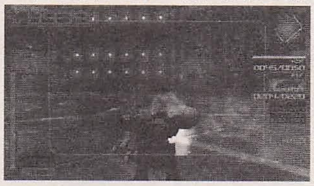


▲超大型ミサイルは障害物の無い場所では非常に危険な攻撃になる。回避に努めたい。

決勝戦

東京大会勝者：naname氏
名古屋大会勝者：ame氏

決勝戦も3本勝負ということで、naname氏とame氏はお互い1本ずつ勝利し、最後の勝敗を決める3戦目に突入する。ほぼ1分ごとにAP差が逆転するという激しい試合展開のなか、ついに2機はお互い熱暴走を引き起こす。どんどんAP値が減っていくが、naname氏が300ほどAP値で上回っており、残り時間が30秒を切ったところで、naname氏の熱暴走が終了！ しかしこのバツグンのタイミングでame氏が放った投擲銃が当たり、naname氏の機体は再度熱暴走を起こすことになる。このnaname氏の熱暴走によってame氏のAP値がnaname氏のAP値を上回り、辛くも逆転勝利を果たした。



▲熱暴走を狙って起こすのは難しい。まさに奇跡のような激闘と言えるだろう。



◀決勝大会の終幕に相応しい名勝負を制したame氏。

おまけのコーナー 電撃枠でライターJが大暴れ（笑）

本大会では電プレのライター・Jも出場！ ブレードを装備し福岡大会勝者の俺氏と戦い、なんと打ち破ってしまう。調子に乗ったJは二回戦で大阪大会勝者のあうげn氏と対戦。結果あうげn氏に逆に4回斬られて撃沈と相成った。



◀ブレードを使用し活躍する姿は観客の注目の的になった。

新ランカーAC2体が登場！ 復刻パーツ情報も見逃すな!!

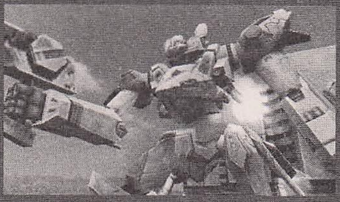
最新作『アーマード・コア サイレントライン ポータブル』では、『アーマード・コア3 ポータブル』で復刻されたパーツに加え、さらに10にもおよぶ復刻パーツが組み込まれることが判明！ また、PSP版オリジナルとなる2人の新ランカーとそれぞれが持つ新パーツ2つが追加収録される。電撃ホビーマガジン連載の小説から主人公機ウィクトーリア、ホビージャパン誌によるオリジナル機体フォルカスが新たに登場。新ランカーと激戦を繰り広げよう！

■近作からの復刻パーツ

パーツ部位	パーツ名（過去シリーズ収録時）	収録シリーズ
HEAD	HD-D-9066	AC PF
ARMS	ZAN-202/TEM	AC2
LEGS	ZLF-A3/CARM	AC2
LEGS	LN-D-8000R	AC PF
BOOSTER	B-PT000	AC MA
EXTENSION	BEX-AA00	AC2 AA
ARM UNIT	WG-RFM118	AC PF
ARM UNIT	WG-XP1000	AC
ARM UNIT	ZWG-AR/K	AC2
ARM UNIT	KARASAWA-MK2	AC2

アーマード・コア サイレントライン ポータブル

11月19日発売	¥3,990（税込）	
PSP ジャンル	ACT（戦闘メカアクション）	ACT
メーカー	フロム・ソフトウェア	戦略
備考	プレイ人数:1～4人	対戦



▲白いボディに輝く金のライン。そしてまるでウサギのようなヒロイックな印象の機体。

NEW ウィクトーリア
レイヴン ダブルハート

『3』に引き続き、電撃ホビーマガジン誌連載オリジナル小説「ブレイヴ ニュー ワールド」から主人公機ウィクトーリアが登場。



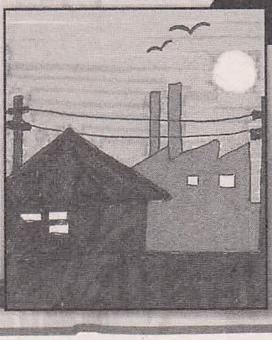
NEW フォルカス
レイヴン セル・フィッシュ

ホビージャパン誌によるオリジナル機体・フォルカスが新たに収録。オリジナルとなる新頭部パーツを装備した機体で参戦する。





▲「掃除屋」の異名を持つフォルカスの容姿は、ウィクトーリアと対照的に不気味な雰囲気だ。



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録（ノスタルジア）

今号の主な紹介タイトル
- ゲッターラブ!!
- エグザイル 破戒の偶像
- 水滸伝・天命の誓い

不安も感じず、自由であることすら感じもせず、ただ無邪気に遊んでいたボクらの少年少女時代。その生活にはいつもTVゲームがあった。今、思い出を語ろう。

ゲーマーたちが語る 懐かしのゲームライフ

20代編 思い出の1本！

ニンテンドー64

ゲッターラブ!!

発売日 1998.12.4
メーカー ハドソン　ジャンル SLG

1998年は こんな時代でした

……主な出来事……
- 長野オリンピックが開幕
- X JAPANのギタリスト hideが死去
- FIFAワールドカップ・フランス大会が開幕
- ドリームキャスト発売

書いている人
荒木 賢一朗
1983年生（昭和58年生）



◀正月生まれなので、クリスマス＆誕生日プレゼント、お年玉がまとめて支給されるという損な少年時代を過ごしました。

ココが魅力!! "4人で同時にギャルゲー"という異次元が展開！

ストーリーをざっくり解説すると、思春期ど真ん中の高校生男子が、夏休み中にあこがれのカノジョをゲットするために奮闘する――というほほえましい内容です。同じ高校に通う7人＋αの女の子が攻略対象となり、目当ての娘と親交を深めてカップル成立を目指すことになります。……と、ここまではギャルゲーによくある設定ですね。しかし、本作は4人まで同時にプレイできるという珍しいシステムを搭載していました。そして、このシステムこそが、一部の男たちの競争心に火をつけ、ときにはリアルファイトが起きるほどに熱狂させたのです！



◀ハドソンの作品だからか、キングボンビー的な立場の娘も登場しますよ。

ココが魅力!! 女性を奪い合うことでオスの本能が覚醒する！

男が4人もそろった状態でゲームを開始すると、好きな女の子がカブってしまうことがあります。そんなときは、「狙っている娘を宣言してライバルにプレッシャーをかける」「カップルが成立しそうな2人の間に割り込む」「本命をあきらめて2番目に好きな娘に乗り換える」といったナマナマしい選択を迫られます。本作では、最初にカップルが成立したプレイヤー以外がその時点で敗北となってしまうため、こうしたシビアな選択から逃げられません。現実でのモテ期を逃さないためにも、本作で恋愛に対するハングリーさを鍛え上げておきたいところ！



◀複数の女の子からの人気度の合計を競うモードなども用意されてます。

30代編 思い出の1本！

PC－88シリーズ

エグザイル 破戒の偶像

発売日 1988.8
メーカー 日本テレネット　ジャンル A・RPG

1988年は こんな時代でした

……主な出来事……
- 『ドラゴンクエストIII』発売
- 青函トンネル開業
- 瀬戸大橋開通
- イラン・イラク戦争
- セクハラが流行語に
- ソウルオリンピック開催

書いている人
無駄にデカ夫
1973年生（昭和48年生）



◀インディアン名は"大きいが小さいものを持つもの"。今日も今日とて悪魔合体に精を出す三十路後半ですが何か。

ココが魅力!! 12世紀の中近東を舞台にしたA・RPG

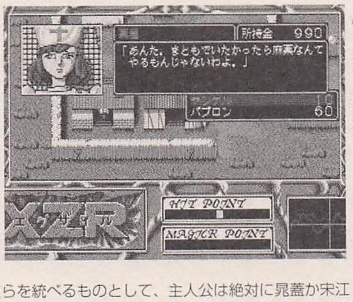
ゲームの舞台は12世紀の中近東。プレイヤーは、暗殺者サドラーとなって、イスラム世界統一の障害となっているセルジュク朝のカリフ（首領）暗殺に挑むことになる。……っていう設定を読むと洋ゲーかと思うかもしれないけれど、純然たる和製ゲームというから驚き。プレイした当時、中近東の史実を取り込んだ世界観に「カ、カリフ……？ パネェ！」と感動したなぁ。ゲームシステムは、見下ろし型のマップ画面で情報収集をしつつ、横スクロールのアクションパートで敵と戦いながらキャラを成長させていくという、とっつきやすいシステムだった。



◀サドラーは、同僚の美少女アサシンが片思いしちゃうぐらいイケメン。

ココが魅力!! ドラッグで主人公を強化！副作用もバッチリ再現！

『エグザイル』のシステムで最大の特徴といえるのが、バイオリズムとドラッグによるステータス変化システム。バイオリズムは画面右下に心電図のような形で表示されていて、青い線はAP（攻撃力）を赤い線はAC（防御力）を表している。一部のドラッグを使うことで、APとAC、さらにはHPとMPを強化することが可能。ただし、一定時間経過すると副作用としてステータスが下がるので、効果が切れる前に副作用を抑えるリハビリ剤を飲む必要がある。今振り返っても、クスリ飲んでラリパッパになるシステムってすごいわー。



◀「麻薬なんてやるもんじゃないわよ」と忠告されます。超同意。

俺にも言わせろ！『水滸伝・天命の誓い』
FC版を夢中でプレイしたもんです。108星すべてを仲間にするといいことがあると思って必死になり、彼らを統べるものとして、主人公は絶対に晁蓋か宋江！ そんなこだわりもあったなー。あと、神行太保・戴宗なら1カ月で中国の端から端まで移動できるとか、轟天雷・凌振なら戦闘で砲撃を使えるとか、思いついたアイデアをコーエーに投書したのですが、残念ながら次回作でも採用されませんでした。 **（野村）**



荒木 賢一朗の
思い出コラム

『ゲッターラブ!!』で、生涯の友人に出会う

ハード選びの思い出

エロい奴はだいたいサターンを持ってた

現在26歳の僕は、「新世紀エヴァンゲリオン」の放送当時に14歳だったという、選ばれし子どもの1人でした。ただしテレビ東京系列のキー局がない地域に住んでたので、実際には半年遅れでそのブームがやってきて、半年ぶんだけ選ばれたみたいな中途半端さでしたが。そんな僕と同世代の人であればピンと来ると思いますが、中学生当時、ゲームハードの「プレイステーション」「セガサターン」「ニンテンドー64」のどれを購入するかによって、その人の「属性」みたいなものが決まるような風潮がありました。僕は、どのハードも欲しかったけれど、3Dスティックに倒した方向にマリオが歩くという斬新なTVのCMに惹かれて、N64を選びました。エロい友だちは、『野々村病院の人々』とか『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』をプレイするために率先してサターンを選んでたけども、正直死ぬほどうらやましかった。ゲームのエロいシーンの自慢をされるたびにN64を選んだ自分を呪った反面、「『スターフォックス64』超おもしろいから関係ないし」とか言い張ってた。この頃に「オレは硬派なゲーマーである」というレッテルを自らに貼ってしまい、中学高校通じてギャルゲーを見てみぬフリをせざるを得なくなってしまいました。そのせいで、N64用ソフトには珍しく美少女がいっぱい登場する、表題の『ゲッターラブ!!』を購入し損ねるという最大のミスを犯してしまうことに。これは、今も深く後悔しています。

仲間との出会いの思い出

人前で女の子に告白失敗した男の心のゆくえ

ということで、前置きが長くなりましたが、お察しのとおり、発売当時には『ゲッターラブ!!』をまったくプレイできなかったのです（小さい頃に負ったエロ関連の傷はいろいろ引きずるんです）。そしてその存在すら忘れたまま大学生となった僕は、サークル活動を通じて気の合う友だちと出会い、そのうちに部室にゲーム機を置き、講義の合間などに対戦ゲームのソフトを持ち寄って遊ぶようになりました。周りには大学生らしく（？）麻雀とかパチスロに精を出す学生もいましたが、僕らの場合は、それが対戦ゲームでした。そんな楽しくて穏やかな毎日を一変させたのが、近所のゲームショップでたまたま発見した新品未開封の『ゲッターラブ!!』。パッケージを見た瞬間、中学生の頃のザワザワした気持ちがよみがえってきて、たまらず購入しました。さっそく、仲間を集めてプレイしてみることに。はじめは、全員がニヤケ顔でプレイを開始しました。しかし、友だちの1人が女の子への告白に失敗したところで、何とも言えない妙な空気に。

「あ………」「うわ」「失敗……？」
「い、いや？　何お前ら？　俺、本気出してねーし。べ……別に、あゆみちゃんなんか好きじゃねーし!!!!」
「wwwww」
「笑うとこじゃねーし!!!!」

今にしてみればだけども、この告白に失敗した彼の童貞リアクションが僕らの『ゲッターラブ!!』のブームの起爆剤となり、この日以来、僕と仲間たちは勝利のため（告白で失敗して恥をかかないようにするため）、本格的に攻略を開始したのです。そして部室のN64は、ハードの発売から5年目にして、1日も休むことなく、フル稼働することに。

そして今から作る思い出

あゆみちゃんに鼻息荒くした彼も結婚へ……

かわいい女の子には悪い虫がつきやすいもので、特に“立ち位置は真ん中”級のかわいさを誇る「白井あゆみ」（コギャルでサッカー部のマネージャー。○○だよ～と間延びした感じでしゃべる）は、人当たりもよく、仲間うちの競争率が高くなる傾向が出てきました。「白井あゆみを狙う＝ライバルと足を引っ張りあって敗北する」という醜い構図ができ上がってしまったのです。現実でいうところの1つのクラスやサークルにありがちな、かわいい女の子を狭い人間関係の中で引っぱり合う感じです。イヤすぎるだろそれ。そこで、せめてゲーム中でだけは絶対に負けられない僕らは、1番人気のあゆみちゃんではなく、「2番目の女」を探すようになるのでした（最低）。このように、極めるほどに現実とリンクする部分がどんどん出てきて、僕らは、
「リアルすぎる……！」
「底が知れねえよ……!!」
とソフトに畏怖の念すら抱くようになり、いよいよ作品の奥深さを実感したのです。さらに、なんか知らんけど「元カノが同じ男たちのネットワーク」というか、同族のよしみのような妙な結束も生まれました。相手はあゆみちゃんですが……。

それから数年経った現在。初プレイのときに顔を真っ赤にして震えた友だちも、生涯の伴侶を得てめでたく結婚することになったそうです。この本が書店に並ぶ頃には、僕はその式に出席して感極まっている予定。当日は思い出を語ることもあるだろうと思うので、彼とあゆみちゃんを奪い合った小話でも披露宴で公開したいと考えてます（公開処刑）。またリアルファイトが勃発しそうですけど、それはそれでいい思い出になるだろう。



◀たびたび争いの火種になった僕らのマドンナあゆみちゃん。かわいすぎる。



無駄にデカ夫の
思い出コラム

初めてのゲームマシン・PC-88の思い出

PC-88の思い出

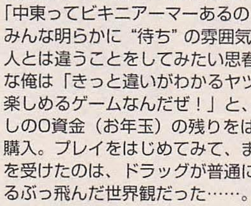
「パソコン使えば頭がよくなる」説

1983年にファミコンが発売されて以降、当然のごとく周囲の友だちの間では大流行。毎日のように放課後、友人宅に押し掛けて「ハドソーン！」とか叫んでた。社名じゃなくてもいいとわかってからは「ウン●ーーー！」と叫んでた。もちろん、自分でもファミコンが欲しかったのだが、両親は「ファミコンでピコピコやってるとバカになって地獄に堕ちるよ」説を信じていたので、何度おねだりしても却下されまくり。でもゲームはしたい。できることなら、ファミコンよりもすんごいヤツを買いたい。そこで目をつけたのが、NECが発売していたPC－88シリーズ。当時、パソコンは非常に高価なもので、20万円前後は当たり前（ファミコンの定価は14,800円）。普通なら、おねだりしても光の速さで却下される。そこで、当時中学生だった自分は「パソコン持ってると頭が超よくなってバラ色フューチャーなんだぜ」説を唱えた。パソコン使って小説書けるぜ、絵もかけるぜ、ゲームだけじゃないんだぜと、朝昼晩説得し続けた結果、両親が折れて購入決定。1987年にPC－88シリーズの最新モデルであるPC－88VAを買ってもらうことに成功（確かプリンタやPCラック付きで30万円弱）！　初めて、88VAが家にきたときは、うれしさのあまり一家でお出迎え。両親はニコニコしながら「デカ夫、さっそく文字でも打ってみたら……」と言うが、自分は「フェアリーランドが危機なんだよ！」と主張し、こっそり買っておいたRPG『ハイドライド3』を起動した。そのときの、両親の「ゲェーッ！　こいつゲーム目当てか！」という表情が忘れられない。金額を考えると、もはや「パソコン持ってると頭が超よくなる」テロ。ちなみに20年以上経った今でも、父親からは「お前はパソコンでピコピコやってたな。あんときのボーナス返せ」と言われます。ごめんよ、ダディ。フェアリーランドの危機とか、いろんな世界を危機から救ったので勘弁してください。

88VAをゲットしたあとは、当然のごとくゲームをやりまくった。『イースII』のオープニングのあまりのカッコよさに失禁しそうになり『ゼリアード』でお姫様や武器屋のオヤジが音声でしゃべることに腰を抜かし……と、バラ色のゲームライフを送りまくった。さすがに両親の視線が冷たかったので、PC専門誌「ベーシックマガジン（通称ベーマガ）」に掲載されていた長～いプログラムを入力して、「頭がよくなってる」説を必死にアピール。でも、そのプログラムは投稿者が考えた自作ゲーム（笑）。入力に成功したあとは、自宅に友だちを呼んで遊びまくったっけなぁ……。

中東にビキニアーマーはあったのか

PC－88でPCゲーム黄金期を謳歌してたころ、1988年に『エグザイル』が発売。同作を制作した日本テレネットは、ACT『夢幻戦士ヴァリス』で、セーラー服の美少女＆ビキニアーマーというかつてない衝撃を提供してくれた男気あふれるメーカー。そんな日本テレネットが、当時としては珍しい“中東”を舞台にしたA・RPGを作ったということで、地元のPC－88ユーザーの間では微妙な空気が漂っていた。「中東ってどこよ？」「中東ってビキニアーマーあるの？」と、みんな明らかに“待ち”の雰囲気。でも、人とは違うことをしてみたい思春期全開な俺は「きっと違いがわかるヤツだけが楽しめるゲームなんだぜ！」と、なけなしの0資金（お年玉）の残りをはたいて購入。プレイをはじめてみて、まず衝撃を受けたのは、ドラッグが普通に出てくるぶっ飛んだ世界観だった……。



◀バグダッドの地下には、なぜか大量のカニとゾンビが。どんな中東だ。

前ページで述べたように『エグザイル』にはハシシ、コカイン、LSDなどの有名なドラッグが普通に街で売ってる（20世紀に誕生したLSDがなんで12世紀の中東にあるのよ、というツッコミはナシで）。当時、ニュースで聞いたことがあるような実名ドラッグを飲んで戦うという背徳感あふれるシステムは、中学生だった俺にはドキドキ。でも使うと各種パラメータがアップするので「ヒャッハー」と使ってたら、あるときサドラーが突然死亡！　どうやらドラッグの副作用らしい……。それを体験した日の夕食、「ドラッグやると副作用で死んでまうん？」と両親に聞いてみたところ、両親は絶句。「あ、いや、そのゲームの話よ？」とフォローを入れるも後の祭りで、「ドラッグでパワーアップ？　中東のアサシン？なんじゃそりゃぁぁぁ！」と、無情にも超説教＆1週間のPC禁止令が発動された……。また、時空を超えて現代に登場したサドラーが、米ソ両国の首脳を暗殺しにいったりと、シナリオ考えた人がドラッグキメてたんじゃないかと思うぐらいのトンデモ演出もあったっけ。あまりに独特すぎる中東世界観が炸裂した怪作ではあったけども、傑作ACT『アサシン クリード』が発売される約20年前に“中東＋アサシン”なゲームを作ってたことは事実なわけで……。そういう意味では『エグザイル』の制作スタッフには先見の明があったのかなーと思った。

ゲームの思い出を募集中！

ゲーム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こった、ゲームまつわるとっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！　（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。なお、編集部側で文章の一部を修正することがあります）
【ハガキ】〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲーム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音で考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

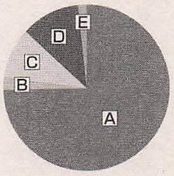
第2回のアンケートテーマ

最近のRPGはおもしろいですか？

『テイルズ オブ ヴェスペリア』から『ペルソナ3ポータブル』もあり、そして12月にはいよいよ『ファイナルファンタジーXIII』の発売を迎えるこの秋冬だからこそ！　みなさまにお聞きいたしました。今回のテーマは「RPG」です。（アンケート総数：580／御回答期間10月5日～14日）

Q1 あなたはRPGが好きですか？

※無回答あり



回答数

- A 以前から好き …………………… 428票
- B 以前はそうでもなかったが最近好きになった …………………… 14票
- C 好きでも嫌いでもない ………… 56票
- D 以前は好きだったが最近は好きではない ………… 66票
- E 以前から好きではない ………………………… 18票

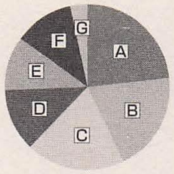
「以前から好き」または「以前はそうでもなかったが最近好きになった」と回答した方が2009年に発売されたRPGでおもしろかったタイトル

無料のオンラインRPG（10代女性）、ファイナルファンタジーVII（ゲームアーカイブス、30代男性）、kingdom Heart 358/2days（20代女性他）、Demon's Souls（20代女性他）、ドラゴンクエストIX ～星空の守り人～（20代男性他）、Fallout 3（30代男性他）、テイルズ オブ ヴェスペリア（10代男性他）、ペルソナ（20代男性他）、ポケットモンスター ハートゴールド／ソウルシルバー（20代男性他）

最近または以前から「好きではない」と回答した方の意見

グラフィックややり込み要素だけが肥大化していき、やたらと時間ばかりかかるようになったから（30代男性）、グラフィックのみの進化が目立ち、ゲーム部分での進化があまり見えない（30代男性）、コマンド戦闘がだるいと感じるようになった（20代男性）、プレイした後に心に残るゲームがなくなった。グラフィックなどにこだわりすぎて肝心の中身（ストーリー）がない（20代女性）、映像が美しくなっただけで、ストーリーやシステムなどが昔とあまり変わらずマンネリ化していることと、テンポの悪いレベル上げや薄っぺらい本編を補うためのお使いシナリオにウンザリしているので（30代男性）、最近のRPGは新しい試みのある作品がない。またPS3やXbox360などのハードでは、既存のRPGという枠組みに収まらないゲームが多く、そちらの方が単純なRPGよりもおもしろい（20代男性）

Q2 RPGをプレイするうえで重要視する部分はなんですか？



回答数

- A ストーリーや世界観 486票
- B キャラクター …… 406票
- C 戦闘システム …… 402票
- D 成長システム …… 252票
- E 長く遊べるやり込み要素 …………………… 222票
- F 音楽………………… 242票
- G オンラインによる協力や対戦………… 64票

「その他」を選んだ方の回答例

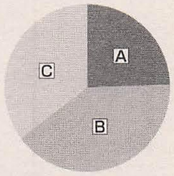
- オープニングアニメ（20代男性）
- 出演している声優（10代男性）
- 自由度の高さ（30代男性）
- 発売しているメーカー（30代男性）
- セーブやロードの早さ（10代女性）
- 謎を解く爽快感（30代男性）
- ゲームの遊びやすさ（20代男性）
- 2周目の引き継ぎ要素（20代男性）

Q3 「自由にキャラクターを作成できるRPG」と「キャラクターの容姿や性格が決まっているRPG」どちらが好き？

※無回答あり

回答数

- A 自由にキャラクターを作成できるRPG …………………………… 140票
- B キャラクターの容姿や性格が決まっているRPG ………… 230票
- C どちらともない ……………………… 200票



Q4 今までプレイしたなかで最も好きなRPGは？

『FF X』泣ける所が多かったので！（20代女性）、『FF XI』一番長く続けているから（20代女性）、『FF VII』ヴィンセントというキャラクターに出会えたこと（20代男性）、『MOTHER2』コミカルなドット絵に戦闘システムが楽しかったから（20代男性）、『ヴァルキリープロファイル』世界観、ストーリー、キャラ、音楽、システムすべて完璧だと思う。綺麗で歯が浮くRPGが一番嫌いだから（20代女性）、『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』SFC時代のアクションRPGですが、快適な操作感とテンポの良い進行で繰り返しプレイしても楽しかったのを覚えています（30代男性）、『テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの騎士』初めてクリアしたゲームだから（10代女性）、『ロマンシング サガ ミンストレルソング』グラフィック的なものやNPCが生み出す雰囲気も合わせて世界が整いすぎることなく色鮮やかな生命力を感じさせて魅力的であり、戦闘・探索においても遊び応えがある（30代男性）、『聖剣伝説 レジェンドオブマナ』全てにおいて文句の付けようがなかった。一番優れている部分は武具製作システム。（20代男性）

Q5 あなたにとって理想のRPGとは？

MMOの発展系……なのかなぁ。サマーウォーズの仮想空間とか（30代男性）、キャラクターが好きになれて、ストーリーがおもしろくて、音楽・グラフィック・操作性全てが良くてかつロードがなるべく短く（笑）、「エンディングを迎えるのが寂しい」と感じられるようなRPG（40代女性）、ストーリーが充実しており、キャラクターが個性的であるものです。普通のキャラクターがいてもつまらないと思います（20代女性）、『ペルソナ3』がまさに理想のRPG（20代男性）、やっぱり『マール王国』みたいなミュージカルRPGかな♪（20代女性）、やはり究極系はテーブルトークRPGだと思いますが、それに近い表現をできるMMOタイプのものだと思います（30代男性）、レベルのないRPG（20代男性）、逆説的ですが、クリアするのが勿体ないくらい、歩き回ってるだけで楽しいRPGでしょうか（20代女性）

今回は独り言 リアルタイムってなんだろう？

今回は座談会ではなく、倉西@前・電撃PlayStation編集長の独り言です、すいません。さて、RPGです。今回、たった数日間で580もの御意見をいただいたということに、まずは御礼申し上げます。また、人気シリーズが20周年や15周年を迎えているだけあって、かなりみなさん知識が深く、御自分なりのRPG観をお持ちのようで、ずいぶん参考になりました。これは記事を作る方も、気をぬけませんね。普段からぬいているつもりはありませんが。

さて。そんな御意見の中で、僕が注目してみたのは、「PS3やXbox360などのハードでは、既存のRPGという枠組みに収まらないゲームが多い」（20代男性）という御意見。これは、おもしろい。いわゆる「リアルタイム」という問題として考えてみますと、たとえばコマンド選択式の戦闘って、やっぱりおかしいと思うこともあるじゃないですか。あんなおそろしげなモンスターたちが、こちらの行動選択を待ってくれているわけがないですよね？　万が一、彼らが本当に目の前に現れたら。最近でこそ、リアルタイムで戦闘が進むRPGも増えてきましたが、それでもまだ、お約束と言いますか、さじ加減のようなものは残っています。でもですね、あえて誤解を恐れずに言えば、そのお約束、さじ加減って、ハード性能が生んできたものなんじゃないでしょうか？　マシンスペックが低かったからリアルタイムにできなかっただけであって、もともとはリアルタイムを志向していたんじゃないでしょうか？　そして、PS3やXbox360といったモンスターマシンの登場が、その制約を解き放ってリアルタイムを実現した、実現していくのだとしたら？　そう考えると、ますますRPGというジャンルに期待できそうですし、そのジャンルを踏み越えるようなタイトルの登場も期待できそうですね。

次回のアンケートは？

さて次回のアンケートテーマは「海外ゲームをプレイしていますか」という質問を予定しています。「海外ゲームに注目していますか」、「海外ゲームでおもしろかったタイトル」など、海外ゲームについてお聞かせください。アンケートは10月末より電撃オンライン上で行う予定です。よろしくお願いいたします。

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

今号より2つの投稿コーナーが本格的にスタート。早くもたくさんの投稿が寄せられていますが、“来る者拒まず、去る者なるべく追わず”、みなさま末永くおつきあいいただけますようよろしくお願いします。



イラスト／しゅー

読者様の
投稿作品を
愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

GAME HALL

第1回



来るだろうなとは思っていたけど、やっぱり来ましたね、パチンコ屋ネタ。そういえば、なんでパチンコ屋のことを「ホール」と呼ぶんでしょうね？　調べたけどわかりませんでしたので、詳しい方、教えてください。



今年も盛況のうちに終了したゲームファンのお祭り、東京ゲームショウ。私ももちろん参加してきました♪　ビジネスデーを含めて3日間、相棒の一眼カメラを携えて会場の隅から隅までまわってきました。残ったものは……カメラに残った各社コンパニオンの写真たち。撮影中、ライター仲間からその後ろ姿を激写されるハプニングに見舞われました……。え、ゲームですか？　もちろん『ときメモ』新作が気になります！　女の子大好き！　かわいいは正義！（ハル）

パチンコ屋じゃないですよみなさま

リューヤ：今月はまず、お便りのご紹介から。「コーナーのタイトルがなんだかパチンコ屋みたい」（静岡県　ぜろやり744様：001）、「初台ゲームほうるの舞台設定をパチンコ屋と勘違いしたのは私だけでしょうか？」（三重県　まめこ様：002）など、多数のツッコミをいただきました。真にありがとうございます♪

マス：……いやいや店長。そこ、喜ぶとこじゃないから。

ハル：そうですよ。当ページはあくまでも、さまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーなんですからね？

カナ：第一、ウェイトレスのいるパチンコ屋って普通ありえませんから！

中川：まあ、みなさんもそのうちわかりますよ。読者ページは、読者様にいじられてナンボだということです。ふふふふふ。

ハル：うわ、怖っ!?

リューヤ：徹夜明けでハイになってる人は置いといて、当店の説明に入りますよー。取り扱う話題はゲームだけでなく、アニメや特撮などなんでもOK。お好きな話題について綴ったハガキやメールを、P.219で紹介している各コーナーまでお送りください。

マス：ところで店長、カラー投稿も募集中なのにカラーのコーナーがないのはなぜ？

リューヤ：それが……「カラーページを入れるなら2ページ使って」というのが編集部の意向だったのですが、2ページを埋めるにはカラーのおハガキが少々足りなくて。こちらはカラー投稿が一定数に達したら始めますので、悪しからずご了承ください。

初台ゲームほうる 店員のご紹介



■店長 リューヤ

当店の店長兼雑用係を務めております、リューヤと申します。「電撃HIME」の編集H氏に「寝取られ気分を堪能させてあげますから、リューヤさんの『ラブプラス』僕に貸してください」と言われ、このソフトだけは絶対編集部には持っていかないと固く心に誓った今日この頃、みなさまいかがお過ごしでしょうか。どちら様も、恋人の寝取られには十分ご注意くださいませ。



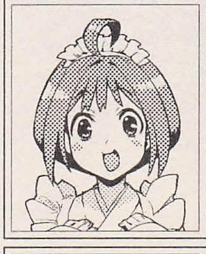
■料理長 マス

みなさまのご支援のおかげで、無事に！「初台ゲームほうる」開店です。俺が日本語を教えてるベトナム人のクンに「マスさん、お店始めるナラ、ボク、アルバイトするヨ」って言われたんだけどなぁ（笑）。まぁ、ゲームでも異文化交流はできると思うし、日常生活でも彼らの言動には気づかされることは多いからね。手始めに『ラブプラス』でもやらせてみようかな（笑）。



■ウェイトレス カナ

いらっしゃいませ!!　たくさんのおハガキありがとうございました♪　みんなで楽しく読みましたよ!?　ゲーム音楽好きな私ですが、実はオンラインゲームも大好物。『FF XI』は3キャラ作ってそれぞれLV75で、『FEZ』や『モンハンF』なんかもけっこうやってマス（料理長の名前♥）。最近は店長のせいで「ぎゃるげ」というものに興味津々。私もモテモテになれるかな？



■ウェイトレス ハル

キンモクセイが香る、風の気持ちいいこの季節。いかがお過ごしですか？　人恋しくなるこの時期、誰かとすれ違いたい一心でプレイを始めた『DQIX』も、すっかりベッド脇で万年待機状態になってしまった新米ウェイトレスのハルです♥　気温は下がっても、みなさんからいただいた投稿で、心はホットです！　新規開店した初台ゲームほうる♪　盛り上がっていきましょう!!



■常連客 中川大明（なかがわだいめい）

ここだけの話、すでに年末まで日程がパンパンというスタッフも少なくないようです。「まんが道」でしたら「Z旗」を掲げちゃうくらいのレベルかもしれません。たとえがわかりづらいですか。わかりづらいよね。どうもすみません。ですので、もし、仮に、今号や次号にミスがあったとしても、生暖かい目で見守っていただければと思います。みんなやさしさに飢えているんです。

STAFF ROOM
～ただ今店員休憩中～

ハル：ところで店長、ちょっと気になることがあるんですけど。店内のBGMってどうするんですか？

リューヤ：…………しまった。有線放送の用意するの忘れてた……！

カナ：えーっ!?　もうお客様入ってるのに、どうするんですか!?

リューヤ：業者に大急ぎで機材を持ってきてもらえれば、次回までにはなんとか。それより、どうやって今回を乗り切るかが問題ですね。

マス：テレビでもつけっぱなしにしておこうか？

ハル：だったら、パソコン使って動画サイトにアクセスしたほうが。

リューヤ：それいいですね。「そ○のお○しもの」の第2話エンディングを延々流し続けるとか。

マス：……店長、著作権、著作権。

カナ：だったら私がそこのピアノでゲーム音楽を演奏しましょうか？

ハル：え？　カナちゃん楽器弾けるの？

カナ：はい、ピアノとか。けっこう得意なんですよ。

マス：ほぉ……さすが、ゲームミュージックのコーナーを担当しているだけのことはあるなぁ。

リューヤ：ちょうどよかった。じゃあ、軍艦マーチの演奏を……。

ハル：だからパチンコ屋じゃないですってば！

カナ：普通にゲームミュージックの演奏でいいじゃないですか。

マス：いや、それも著作権的にどうかと。

カナ：大丈夫ですよ、著作権フリーの曲もありますから。たとえば、日本ファルコムさんの曲は著作権フリー宣言をされていますし。公式ホームページに載ってる楽曲利用規約にも違反していませんからね。

リューヤ：それじゃ『ドラゴンスレイヤーIV』の曲をお願いします。

マス：ここは『イースII』のオープニングだろ、常識的に考えて！

リューヤ：何ィ!?　ココロの名曲を頭から完全否定された!?

マス：自分の好みだけで選ぶんじゃない！

カナ：えーと……それで結局、何を弾けば……？

ハル：あの2人は放っといて、好きなの弾いてきてちょうだい……。

聴きすぎ♪ゲームミュージック



コーナー担当 カナ

♪カナのこれ聴いて♪

今年も残すところあと2カ月。少し早いですがマイ・ベスト・オブ・ゲームミュージック2009が決定！　「Distant Worlds music from FINAL FANTASY」から、『FFVIII』の「Fisherman's Horizon」です。汽笛のように木管楽器の音が響き渡ると、まるで吐息のように厚みのあるコーラスが入ってきます。それがまたすごく繊細で、中盤溢れ出すようにやってくる歌声は涙なしでは聴けません！　初のコーラスアレンジではないのに、今もなお新しい表現で感動を与えてくれる『FINAL FANTASY』の曲に、圧倒されるばかりです。

DATA
「Distant Worlds music from FINAL FANTASY」/スクウェア・エニックス/¥3,000（税込）



▲CDについているライナーには、植松さんが飼っている愛犬と見つめ合う写真が、心が温まります♪

☆みんなのこれ聴いて　お題：RPG☆

■『ロマサガ -Minstrel Song-』のOP「メヌエット」。OPを見て鳥肌が立ち、そのCDを衝動買いしました！　（三重県　まめこ様：002）

わかります！　ソフトを買ったのはいいものの、曲がよすぎて起動してから3回ぐらいOPを見たのを思い出します。哀愁漂いながら旅をしている雰囲気が、いいですよね。もちろんCDも購入しました！

■あえて近年のものから、『マナケミア』のOPテーマ「Run For Your Life」をチョイスしてみます。「夢を忘れるなんてできないよ」という一節に凄く共感します。　（神奈川県　カザハネ様：003）

今回はどちらも歌入りのゲーム音楽。おハガキをいただいてから曲を聴きましたが、いいテンポ感！　そして通常BGMも民族色が強くてかなりドラマチック♪　これは、プレイしたくなってきました……！



みなさんお久しぶりです、1カ月経ってお店にも慣れてきました。当店は飲み物を片手におハガキを嗜むコンセプトですが、みなさんはどんな飲み物がお好きですか？　私は1日コーヒーカップ6杯ぐらい飲む、大のコーヒー好き。急に思い立って「あっ、エスプレッソが飲みたいっ!!」となることもあるので、もしかしたらカフェイン中毒なのカモ（汗）。最近はアメリカ「DUNKIN' DONUTS」のコーヒーがお気に入り♥　スパイスが特徴のチャイも大好物です♪（カナ）

↓取り入れているところもおもしろかったし、なかなかいいデキだったと思います。もっとも、不満点がないわけではありませんが……兵力多すぎなとことかね。敵に攻められる心配のない後方国を適当な武将に委任してたら、そいつらが徴兵しまくってクリア直前には総兵力200万を超えていました。さすがにこれはないわー。豊臣秀吉や徳川家康だって、小田原合戦や大阪の陣で動かした兵力は20万そこそこなんですから。あまり史実とかけ離れすぎるのもどうかと思いますよ、コーエーさん？

カナがゲームミュージックのコーナーをやっているので、なんだか俺も無性に聞きたくなって『LIVE A LIVE』のサントラを購入。今はiTunesでダウンロードができるので便利ですな。さて、この楽曲は下村陽子さんが作曲されていますが、下村さんの楽曲は、どれもすばらしいです（涙）。最近発表された『ラストランカー』でも楽曲を担当されているということで楽しみですね。『LIVE A LIVE』でお気に入りは「GO!GO! ブリキ大王!!」です。そうだろ、松！（マス）

初台ゲームほうる

●メール投稿で、メアドのsyaをshaと間違えて戻って来ちゃいました。 埼玉県 くーみん様：022

◀東京都　阿部逸人様：012：『ときメモ2』のヒロインでしたね、これは懐かしい。知らない人に解説すると、サボり魔の生徒会長というおもしろキャラで、「裸」と書かれたTシャツを愛用している豪快な女の子でした。

▼愛知県　紅ゆはた様：014：『天外魔境』も懐かしいですね、何しろ発売が20年前ですから。最近パチスロになったのをCMで見たけど、パチンコ系はやらないからわかんないなー。

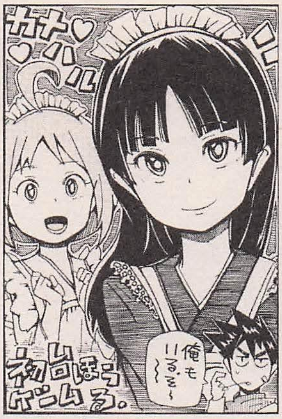


◀静岡県　久遠ひとまろ様：009：『ソウルシルバー』は後ろにポケモンがついてくるのがかわいい、とのこと。ルギアを連れ歩けるようにがんばって！



▼千葉県　ジャンク様：013：ボスキャラ2人もよく描けていますが、背景が看板ミニゲームの絵柄になってるとこがスゴい。手が込んでますねー。



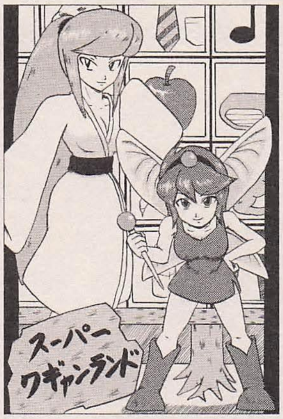


▲東京都　朝霞太郎様：007：カナ＆ハルと、オマケでマスを描いていただいた1枚。しかし、どうもコックに見えないんだよな、彼は……。

▶埼玉県　星空様：010：涼しげな雰囲気が出ていていいですね。ちょっと季節感がズレているのが、惜しいところではあるけれど。









▲広島県　アクダマゲク様：008：Wii版『ファントム・ブレイブ』をプレイ中だそうで。右下のパティがいい味出してると思います。

▶東京都　桃水りん様：011：ありがとうございます！　読みごたえのある雑誌を目指してがんばりますので、よろしくお願いいたします。



◀新潟県　プンチョ様：004：「兄からPSPをもらった」とコメントが。今回は『ポケモン』でしたが、そうすると次のイラストはPSP作品になりそうですね。期待してます♪



◀東京都　抹茶ナイト様：005：絶大な人気を誇る格ゲー界のアイドル・春麗。調べてみたら、中央アフリカ共和国では切手の図柄にもなったそうな。日本でもやればいいのにね。



◀福岡県　あまどれあさ様：006：もちろんOK。ちなみにこのおハガキ、カナが嬉しそうにコピーして持ち帰ってました（笑）。初々しいなあ、と思ったのはここだけの話。

「積む可能性が大」と先月書いておいてなんですが、結局『信長の野望 天道』にしっかりハマってしまったリューヤです。シナリオ2（1555年）の足利将軍家・難易度最低でプレイしたのですが、それでも東から押し寄せる武田の大軍を食い止めることができずに1回詰んでしまいました……難しいよコレ！　こっちもけっこう優秀な武将を揃えていたのに！　まあ、このストイックなまでのマゾさが歴史SLGの醍醐味なんですけどね（笑）。上杉謙信女性説とか、徳川家康影武者説などの伝承を←

ゲーム大喜利

コーナー担当 リューヤ

第1回のお題は「ゲーム川柳」。ゲームに関するさまざまなことを、五七五の17文字で表現していただきます。なお、次々回からはお題も募集しますので、P.219を参考にしてどしどしお送りください……と、前置きはこのくらいにして、さっそくネタの紹介を始めましょうか。

■「すれ違い　来る客みんな　マスクマン」
（広島県　コウト様：015）
『ドラクエⅨ』ネタ。そんな偶然もあるんだなあ……。とりあえず、広島はマスク愛好家が多いという認識でよろしいですか？

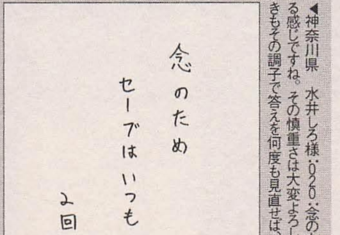
■「まさゆきの　地図が欲しくて　東京へ」
（静岡県　睦月新吾様：016）
『ドラクエⅨ』ネタをもう1つ。アスキー・メディアワークスの入っているビルの3階をうろつけば確実に手に入ると思います（笑）。

■「違うって！　エロゲじゃなくて　グロだから！」
（神奈川県　カザハネ様：003）
18禁でエロくないゲームもあるのです。『グランド・セフト・オート』とかね。つい先日、DS版が出ましたので興味のある方はぜひ。

■「3D　酔ってあきらめ　ソフト多々」
（東京都　蒼夜様：017）
あるある。アーケードの『機動戦士ガンダム 戦場の絆』初プレイ時に、あっさり酔って撃墜されたんですよ。どうやら私にはニュータイプの素質は欠片もなかったようです。

■「授業中　友人たちは　狩猟中」
（兵庫県　アルタイゼン様：018）
そして教師がプレイ中の生徒を狩り出して、『モンハン』とPSPを没収すると（笑）。まあ、バランスが取れてていい……のかなあ？

■「歴女とね　戦国無双　やってみたい」
（石川県　かおる.様：019）
『戦国無双』ならいいけど、一緒に歴史SLGをやるのはオススメできません。好みの武将をうっかり戦死させた日には何言われるやら……。



◀神奈川県　水井しろ様：020：念のため、というかクセになってる感じですね。その慎重さは大変よろしいと思います。テストのときもその調子で答えを何度も見直せば、成績もアップするかも!?

うろおぼ絵展覧会

コーナー担当 カナ

「電撃DS＆Wii」から引き継いだ「うろおぼ絵展覧会」、なんておもしろいんでしょう！　お店で、届いた「うろおぼ絵」を見て思わず笑っていたら、店長のリューヤさんがやってきてこう言ったんです。「ずいぶん楽しそうだね。そうだ、カナも描いてみて（ニッコリ）。お題は『ポケットモンスター 金・銀』で最初に選べる3種類のポケモンね」って。ウケを狙うなら、ハルちゃんのほうが斬新な絵を描いてくれるのに、なんで私がぁぁ（泣）。とはいえ、『ポケットモンスター ハートゴールド』を買ったばかりなので、頑張って描いてみました！　えーっと店長、本当にこれでよかったのでしょうか……？

店長命令によるカナ作品





▲栃木県　アスP様：021：これはムーミンのガールフレンドのフローレンですね（笑）。いろいろおしいのですが、左足の足輪はバッチリです！



▲福岡県　あまどれあさ様：006：メタボな感じがかわいい♥　と思って『カルノフ』というゲームを調べてみたら、めっちゃムキムキでした。



◀東京都　朝霧太郎様：007：ドウシューズを履いたような足つき、その反面だらりとした手。何より鹿のはずが、モグラのようなその哀しい顔つきはいったいなんなの!?　ああ、もう！　ギュッと抱きしめてあげたい！

突然ですが、ダメだとわかっているのにやめられないものってありますか？　そのことで最近頭を悩ませているのですが、私にとってやめられないもの……それは“耳かき”。あ、今ものすごくしょうもないって顔しましたね？　リアルにやめられなくて、毎日耳かきで悦に入っていたら、いつの日からか「ミシ」という人体にあるまじき音が出るようになりました。いい加減自重しないと本当に大変なことになる！　そう思い友人に相談したら、何も言っていないのに「え、メイドさんの耳かきリフレ（アキバのメイド耳かき店）」と曇りのない目で返され、崩れ落ちました。私って周りからどういう目で見られているんだろう。（ハル）

10月の三連休は、兵庫までゲーム音楽を演奏する吹奏楽団「ラストエリクサーウィンドオーケストラ（LEWO）」さんの演奏を聴きに行きました。さすが関西、MCでのしゃべりがうまい！　何度も笑わせてくれます♪　音色もMCと同じように明るく、そのうえクリアで、ポップスやジャジーなゲーム曲と相性バッチリ！　演奏会が進むにつれて、団員の「ゲーム音楽が好き」という気持ちが伝わってきて、ホール内はあっという間にじんわり素敵な空間に。アマチュア団体は自分達で編曲などもするので大変ですが、LEWOはこれからも多くの人にいい曲を伝えてくれると思います。行ってよかった！（カナ）

『428』をプレイしてます。チュンソフトのサウンドノベルって初めてなんだけど、ザッピングシステムが斬新とか普通の感想は置いといて、やはり御法川について語らないわけにはいかないです。彼と同じフリーライターってことで、彼の考え方やセリフに共感しちゃうんですよ。今リアルで彼と同じような「分刻みのスケジュール」にあってているところも共感してますが（涙）。そして千晶の存在。人と話すのが苦手でもゲームライターなら……いや、やっぱ無理か。（マス）

特撮バンザイ

コーナー担当　マス

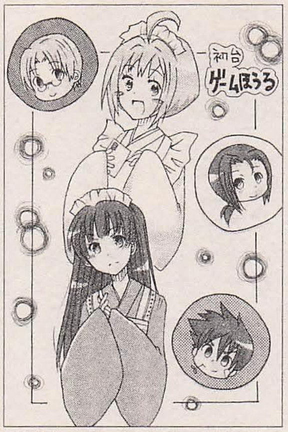
さぁ！　ゲーム誌で堂々と特撮について語るコーナーが始まってしまいました（笑）。はたしてどれくらい特撮ファンがついてきてくれるかわかりませんが、がんばりまっす！さて、自分の歴史は特撮の歴史といっても過言ではないです。いまだに仮面ライダーや戦隊ヒーローになれるものならなりたいという夢は捨て切れてませんからね。さすがに……32歳にもなって、それは痛すぎなんじゃないかとお思いでしょうが、「仮面ライダー響鬼」の主役を務めた細川茂樹氏は、30歳過ぎてから主役の座を射止めたわけですから、まんざらなくはない話なのではないかと。そのために体だけはムダに鍛えてます。スーツアクターもいいよなぁ。昔はバク宙やら側宙なんかもできましたが、今はどうだか……。ちょうど仮面ライダーの話題が出たところで、「仮面ライダーW」の話をば。「仮面ライダーディケイド」がもうなんだかな話だったので、すごく不安でしたが、なかなかどうして、おもしろいじゃないか！　主人公は探偵の翔太郎、そして謎多き青年・フィリップの2人というのもおもしろい設定ですが、「2人で1人の仮面ライダー」というのも絶妙。知人の息子であるS君は弟に向かって「検索をはじめよう」と、何かにつけて検索したがるという妙なクセがついてしまうほど、子どもたちにはヒーローものの影響力は強いのですが、例にもれず今回も変身ベルトを購入してしまいました……。今回のベルトもよくできてます。USBメモリ型のアタッチメントをベルトに装着することで、変身形態が変わるのですが、この際に声優・立木文彦氏の声で「メタルー！」だの「サイクロン！」といった声が聞こえてくるのです。すげーですよ、これは。ディケイドのディケイドライバーもたいがいいいデキでしたが、これもお気に入りですね。個人的に歴代1位はファイズベルトですが。あぁ、あと本作では悪役で寺田農氏が出ている点も◎ですね（マス）。



◀東京都　阿部逸人様：012：宮内氏といえば特撮、特撮といえば宮内氏ですよね。V3や特警ウインスペクターは、マイフェイバリットです！



▶東京都　朝霞太郎様：007：自分もよく気力転身してた口です（笑）。あのポーズは神。学生時代に必死でトレースしてマスターしました。



◀神奈川県　木賊みどり様：024：今回、担当ライター5人を全員描いてくれたおハガキはこちらの1枚だけでした。まあ、このコメントを書いてるリューヤをはじめとして、野郎どもの扱いが小さくなるのは仕方ないですよねー。華もなければ萌えもないし。



◀高知県　ミモ様：023：私も最初に見たときは、創刊号のぶ厚さにビックリしました。全ハードが対象なので、このくらいのページ数は必要だったんでしょうね。個人的にはPCゲームの記事が少ないのが引っかかったかな。オンラインゲームなども紹介していいのでは？



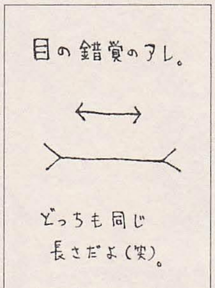
◀東京都　阿部逸人様：012：はい、ただいま帰って参りました。ご存じない方に解説しますと、土下座王というのは何かミスをやらかすごとに誌上で平謝りしていたリューヤのアダ名です。恐らく本誌でも、土下座が店長の仕事になると思われますのでお楽しみに（笑）。



◀千葉県　神取ルキュ様：027：イベントアイテム・こきたないネジを持つライドウ。別件依頼「頭のネジが足りないでス」をやってる最中なのかな？



◀大阪府　岡周二様：026：リューヤは『ラブプラス』では凛子に突撃しました。声の担当が声優業に復帰した丹下桜さんと聞いてスルーできなかった。



◀石川県　かおる様：019：ちゃんと計ってみましたが、上は3センチ、下は5センチでした。ウソはいかんな、ウソは（笑）。見ればわかるけどさ。



◀岡山県　慈恩様：025：NHK教育「つくってあそぼ」のワクワクさんのマネをしろとおっしゃる？……すいません、うまくボケられませんでした。



◀栃木県　アスP様：021：え、ソニーの社員が知り合いにいるの!?　ゲーム会社に入った友人が1人もいない私としてはうらやましい限りですね。



◀愛知県　紅ゆはた様：014：思わずワラ人形と五寸釘が欲しくなりましたが、最後に自爆してるので見逃します（笑）。アグネスに気をつけてね！



◀滋賀県　勇気様：029：私もリューネは好きでよく使ってました。『スパロボ』シリーズで最初にプレイしたのが外伝の『魔装機神』だったせいかな。



◀兵庫県　よくも様：028：『スパロボ』をやって「テッカマンブレード」を気に入ったというよくも様。私も「ダンクーガ」に同じ入り方をしたなあ。

●似顔絵が変わりすぎてて吹きましたw　神奈川県　カザハネ様：003（㋷老けたという意見も……）

オタクの勲章

コーナー担当　ハル

こちらは日々、厳しい現代社会で生きるオタクたちの功績をたたえるコーナーです。オタクが理由でかいた恥や失敗談。集まらなかった場合に備えて、いざとなったら自らのネタを放出する覚悟で待っていましたが、無事投稿が集まり、ネタもそのままお蔵入りしたので2重の意味でホッとしています。それではさっそくみなさんの投稿を紹介します！

「女の子に『好きな芸能人は？』と聞かれたけど、正直に『声優しか知らない』と言うのも恥ずかしかったので、『あんまりそういうの興味ない』と答えたら『そっか、アニメの女の子とかが好きなの？』と引かれてしまいました。ち、違うんだ！　いや否定はしないが、肯定もうわあああああ！！！！」

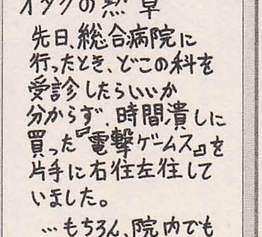
（神奈川県　カザハネ様：003）

好きな女性のタイプを聞かれるよりある意味ハードルが高いですね。

「過去ではなく、現在進行形の話を聞いてください。テレビブロスの表紙が、ラブプラスに出てくる女の子のイラストというだけで買ってしまいました。しかも関西版なので、私の地方のTV番組表としては使えません。オタク万歳！」

（石川県　かおる.様：019）

実用性よりも萌えを重視、それがオタクの基本なり!!



▲三重県　まめこ様：002：病めるときも、健やかなるときも、傍らにはいつもゲームスを♥　愛を感じました！　でも結局何科だったのかが気になるところ。

なんでもフリートーク

コーナー担当　リューヤ

PSP版『Fate/EXTRA』が気になっているリューヤです。原作ファンで、かつプロデューサーが『世界樹の迷宮』を手がけた新納一哉氏ということでチェックしていましたが、対戦型ダンジョンRPGというのが不安。格ゲーやアクションは大の苦手なんですよねー……と、泣き言めいた前置きはこのへんにして投稿の紹介を。

■「本誌の最初の感想は“『電撃マニアックス』よりデカっ！”でした（笑）。そしてこのサイズで390円って……何号までもつのか心配です」

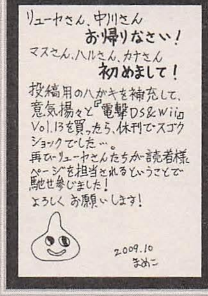
（愛知県　イケナ様：030）

「電撃PS」の読者ページをまとめた単行本とは、またえらくコアなものをご存知で。値段については特別価格だったんです、すいません。

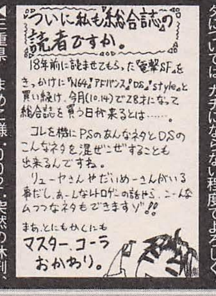
■「『信長の野望オンライン』というネットゲームをやってます。ゲームほうるで特集組んでくれないかな」

（福岡県　神山椋有様：031）

特定のゲームの特集ってアリなのかな。「V.I.P.を目指せ！」で神山様がゴールドになれば、コーナーを自由に使えるから可能なのですが。



◀三重県　まめこ様：002：突然の休刊、申し訳ありませんでした。次はちゃんと事前に告知しm（編注：縁起でもない！）



◀大阪府　タツガミ様：032：コーラ1丁！　ハイよろこんでー！（違）　ムフフな方面のネタについては、ガチにならない程度でよろしく。

ここでは投稿者様からの質問をご紹介。「『電撃DS＆Wii』にあった“もしよろしければ……”のコーナーがなくなっていますが、フリートークコーナーで対応できますか？」（千葉県　ジャンク様：013）“もしよろしければ”とは、お気に入りのマンガやアニメ、小説などを投稿者様に紹介していただくコーナーでした。で、フリートークのほうは「自由に」がモットーなので、そういった話題にも対応できます。というわけで、お気に入り作品を紹介したい方はフリートークあてにネタをお送りいただければと。ただ、特撮については“特撮バンザイ”へお願いします。でないとマスが泣いちゃうので（笑）。（リューヤ）

幽幻や来来！　と聞いてピンとくる方って……いないですかね？　そう、キョンシーです。長年アニメやゲーム、舞台など幅広い分野でオタクを続けてきても、今までひとりも共感できる仲間に巡り合えたことがありません。TVで再放送しているのも見たことがないレアさ。ベビーキョンシー、テンテンやスイカ頭といった登場人物で有名なのは「来来！」シリーズですが、実はTV放映以前の幽幻道士が熱いんです!!　派手なカンフーアクションや、80･90年代アニメの雰囲気に似た法術などすべてにロマンがあふれているのです。最近はレンタルビデオ店でもその姿が消えつつあるキョンシー。再びブームにするのがひそかな夢だったり……。(ハル)

ドラマは最近見ていなかったのですが漫画原作だとなんとなく見ちゃうんですよね。というわけで「JIN—仁—」第1回を見ました。脳外科医の南方仁先生が江戸時代末期にタイムスリップしてしまい、医療器具も薬もない時代で数々の難病やケガに立ち向かっていきます。現代なら知識があればある程度の応急治療もできますが、周りの人間にそういう知識がない時代では、治療行為そのものが受け入れられないこともあるでしょう。そもそも細菌の存在も知らないんですから……。(マス)

ゲームの素

コーナー担当　中川大明



●されるほうには迷惑な話

左の私のイラストを見た友人知人が「髪伸びた？」って、言ってくるんです。何かね、キミ達はタモさんかね？　伸びておりません。なんていいますかね、「これはこれ。あれはあれ」というやつです。本人、髪型変わっておりません。

さて、今回の本題。こう言っちゃあなんですがね……人さまのお話で、何が迷惑かって「その人が見た夢の話」ほど迷惑なものはございません。おそらく、みなさんわかっているんです。でも、みなさんしたいんです。自分の見た夢の話を。人さまの夢の話なんて聞きたかないけれど、自分の夢の話はしてみたい。これが偽らざる気持ちではないでしょうか。

もちろん、私も例外ではございませんので、すみませんがこちらでは私が見た夢の話をさせていただきます。第1回から私の夢の話。ひでぇ迷惑ですね。ええ、私もそう思います。

でも話さずにはいられません。私の見た夢ってぇのは、なんと驚くことに「宇宙戦艦ヤマト」が実写映画化されるってものだったんです。これにゃあ驚きました。しかも、キムタク主演。古代進で。いやはや、夢の話とはいえ、実にとっぴもございません。そんなことあるわけありませんのに。あれですかね、これは「こち亀」の実写ドラマの影響ですかね。いえ、よくわかりませんけども。

それにしたって「ぶっちゃけ、ヤマト発進！」とか言ってるんですよ。キムタクが。映画の中で。もう見てらんないとでも申しますか。敵機襲来の知らせを聞いて「マジ!?　総員戦闘配備！」とか、なんなんだと。あげくのはてには「ちょ、待てよ！　デスラー！」とか言ってるんですよ。ええ、もちろん私の夢の中で。ホントにあるわけないんですから。

■時には昔の話をしようか

通い慣れたなじみの以下略。さて、こちらはみなさんのすてきなお話をうかがおうという、コーナー内コーナーです。実にこじんまりしておりますが、気が向きましたらこちらにもご投稿いただければ、主に私がうれしいですので、なにとぞよろしくお願いします。なお、今回はイラスト系の投稿枠が1点しかありませんが、最大で3点くらいにはできますので、こちらもどうかご投稿ください。よろしくお願いします。

「基本的な質問をさせてください。ゲームの素への投稿は、中川さんがどれを採用するか決めるのですか？」　(石川県　かおる様：019)

おっしゃるとおりです。せんえつながら、私が決めさせていただいております。というより、すべてのコーナーがそうです。それぞれのコーナー担当が自分で選んでおります。当たり前のようで、実はとても面倒なシステムですので、あまり他誌では見かけません。まあ、私の知る限りですが。ですので、投稿される際には、それぞれの担当が好みそうなネタにすれば掲載率がアップしたりします。しなかったりもします。



▶埼玉県　くーみん様：022：女性向けのゲームは本当に増えましたよねぇ。時代は変わったと思います。

マンガ／嶋村三和

今月の投稿者ランキング

■総評：今月から始まりました、投稿者様の得点ランキング。まず最初に集団から飛び出したのは、まめこ様、カザハネ様、かおる．様の3名でした。複数のコーナーにハガキや文字ネタを投稿する物量作戦が効いたようです。そこから1歩遅れて朝霞太郎様と阿部逸人様のお2人が、その後方から6名が追走するという形に。しかしトップとの差は少なく、遅れてスタートする新規投稿者様でも気合を入れればひっくり返せそう。これからどんなレース展開になるのか、注目です！（以下、敬称略）

1位　40ポイント：まめこ（GN002）
：カザハネ（GN003）
：かおる．（GN019）
4位　30ポイント：朝霞太郎（GN007）
：阿部逸人（GN012）
6位　20ポイント：あまどれあさ（GN006）
：ジャンク（GN013）
：紅ゆはた（GN014）
：アスP（GN021）
：くーみん（GN022）
：神山椋有（GN031）
12位　10ポイント：ぜろやり744（GN001）、プンチョ（GN004）、抹茶ナイト（GN005）、アクダマゲク（GN008）、久遠ひとまろ（GN009）、星空（GN010）、桃水りん（GN011）、コウト（GN015）、睦月新吾（GN016）、蒼夜（GN017）、アルタイゼン（GN018）、水井しろ（GN020）、ミモ（GN023）、木賊みどり（GN024）、慈恩（GN025）、岡周二（GN026）、神取ルキュ（GN027）、よくも（GN028）、勇気（GN029）、イケナ（GN030）、タツガミ（GN032）

投稿コーナー一覧

カラーほうる	カラーイラストを投稿していただくコーナー。今回は枚数が少なくてカラーページ獲得には至りませんでしたが、投稿数が増えればすぐ始められますのでよろしく。	ゲーマンガ	ゲームを題材にした、白黒(カラーは勘弁！)マンガを募集するコーナー。掲載基準は笑えるかどうかの1点のみで、オチがきれいについていると採用率が上がります。
白黒ほうる	一方こちらは白黒のイラストを掲載するコーナーとなります。ゲームキャラのイラストが多くなるかと思いますが、別にアニメやラノベのキャラでもかまいませんよー。	リメイク&移植希望	もう一度遊びたい過去の名作や、移植を希望する作品を紹介するコーナー。久しぶりに『さんまの名探偵』をプレイしたいけど、バーチャルコンソールで出ないかなぁ。
ゲーム大喜利	次回のお題は「僕たちが求める裏技」。特定のシーンでコマンドを入力するとヒロインと野球拳ができる……など、あればいいなと思う裏技をイラストや文字ネタにして投稿してください。また、次々回からのお題もあわせて募集いたします。何かおもしろいお題を思いついたら、ハガキやメールに書いてお寄せくださいね♪	聴きすぎ♪ゲームミュージック	ゲームには欠かせない要素のゲーム音楽を好き放題語るコーナーです♥　今回のお題は「スーパーファミコンのソフト」から想いのつまった1曲をお願いします♪
		特撮バンザイ	怪獣映画、戦隊モノ、ライダーシリーズなど、特撮全般を扱うコーナー。アニメともドラマとも違う、特撮ならではの魅力について語ってください。
なんでもフリートーク	ジャンルやテーマは不問、何を書いてもOKというカオスなトークコーナー。日常の疑問、担当ライターへの質問、好きな作品の紹介、野球を見に行くと必ず巨人が負ける……など、気楽にネタをお寄せください。	オタクの勲章	人の数だけ歴史があり、オタクの数だけ恥がある。こちらは、オタクなことが原因で期せずしてかいてしまった赤っ恥体験を告白し、過去を清算するコーナーです♪
うろおぼ絵展覧会	白黒ほうるなどと同じく、さまざまなキャラ絵を掲載するコーナー。ただし募集するのは、資料を見ずに記憶に頼って描いていただいたイラストのみです。キャラクターの名前は一緒に書いておいてくださいね。	ゲームの素	人に歴史あり、ゲームにも歴史あり。このコーナーはおもにレトロゲームについて語っていただくコーナーです。名作、迷作、珍作、なんでもござれです。

目玉コーナー　V.I.P.を目指せ！

当ページの目玉企画がこの読者投票コーナー。ここでは、掲載されたすべてのハガキ&文字ネタの中から、好きなものを1つ読者様に選んでもらい「ゲーム大喜利・○○さんの投稿に1票」などとハガキのスミやメールに書いて投票していただきます。それを集計し、得票数トップとなった投稿者様をV.I.P.待遇するという仕組みで、具体的な待遇は下のチャートに記したとおり。P.215の扉イラストや、コーナーを1つ丸ごと書く権利が手に入るので、作品を大きく載せたり、気になるトピックの特集を開いたりするチャンスです。もちろん、権利を行使するかどうかは投稿者様の自由なので、書くのを断ってもOK。なお、投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみとさせていただきます。また、投票していただいた読者様の中から、毎月抽選で5名様に5ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しますので、奮ってご投票ください♪

投稿者の中から抽選で5名様に5ポイントを進呈！

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化！

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.215の扉絵を描く権利を進呈（ゴールド昇格につき1回）

ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈（ゴールド昇格につき1回）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

当ページへご投稿いただく際には、ハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、投稿するコーナー名、コメントなどをご記入のうえで、以下のあて先までお送りください。なお、しめ切り日は雑誌発売から1週間後が目安ですが、1日や2日なら遅れても大丈夫。万が一間に合わなくてもその次の号に載る(かもしれない)ので、お気軽に投稿をお願いします。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿していただく場合には、縦横比をハガキと同じにしたうえで、解像度が300dpi以上になるよう調整をお願いいたします。ちなみにイラストの拡張子はjpg、gif、bmp、pngなど、一般的なものなら大丈夫です。また、メール投稿の際には1通に複数のイラストやネタをまとめてもOK。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを2枚以上投稿する場合は、封筒にまとめて入れてしまうと切手代が節約できてお得です。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙に絵やネタを描くとさらに経済的ですのでお試しを。ただし、薄い紙を使うと裏写りして台無しになりかねませんので要注意！

■GN(ゲームほうる会員ナンバー)

ハガキや文字ネタが本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN(ゲームほうる会員ナンバー)を進呈いたします。これは当コーナーの会員番号で、2回目以降に掲載される際には都道府県やペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

今月から、投稿者様の得点ランキングがスタートしました。これは、ハガキや文字ネタを採用するたびに投稿者様に10ポイントを加算していき、1年後のVol.13で一番得点の高かった人を優勝者として表彰するというもの。成績上位者には記念品をお送りしますのでお楽しみに！

投稿のしめ切り　11月6日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキのあて先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

●アンケート、気合入れて書いたのにプレゼント希望忘れちゃったぜ（爆）　福岡県　神山椋有様：031

今、一番欲しいソフト、DS用の『光の4戦士』。キャラのかわいらしさにハートを射抜かれて以来、もうずっと発売日を心待ちにしています。そんななか、メインテーマにも恋に落ちたんです♥　出会いは先月行われた東京ゲームショウのSQUARE ENIX MUSICブース。そこでサントラCDを買うと、これから発売されるゲームタイトルのサンプリングCDなるものがもらえました。そのなかに、『光の4戦士』のメインテーマがフルで入っていたんです！　オーケストラの演奏で盛大に始まって、トランペットがメロディを演奏し始めたと思ったら、次のメロディ担当はなんとファミコン音源!!　原点回帰のこの作品ならでは！　と、たまらない瞬間でした♪（カナ）

裏 ドクシャページ もぐら商事

表があれば裏もある。裏読者ページ「もぐら商事」が今回も始まった！　↓の記事を見てもらえればわかるけど、前回とうって変わって今回はかなり華やか！　ちょっとドキドキ風味で。

緊急事態 もぐら商事にアイドルがやってきた!!



マコちゃん

プロフィール

生年月日:平成4年 3月9日
年齢:17歳
出身地:埼玉県
血液型:B型
身長／体重:158cm／46kg
スリーサイズ:B84／W58／H88
好きな食べ物:チョコレートパフェ、ハヤシライス
好きなゲーム:ポケモン
理想のタイプ:夢と自信を持って生きている人
将来の夢:茶道教室を開くこと
キレイで器が大きい人になること





もぐら商事の新メンバーはなんとアイドルのタマゴ!?

どうも、まっつです。左をご覧ください。女の子が載ってますね。何を隠そうこの女の子、ついこの間、契約が済んだばかりのアイドルなのです。名前は「マコ」ちゃん。ただしこれは芸名ではなく、仮の名前です（この名前のままいくかもですが……）。つまり、芸名もまだついていないアイドル。「生まれたてホヤホヤ」なわけなのです。逆さに言えば「ホヤホヤ生まれたて」。混ぜると「ホヤ生まホヤれたて」ということになります。

……………………………………………混ぜちゃダメ！

さて、今回のこの企画のコンセプトですが、それはズバリ「アイドルのタマゴをみんなで育てていこう！　ドンドンパフパフ！」です！　ドンドンパフパフ部分に昭和の香りがしますが、とにかくそういうことです。ちなみに、ここでいう「みんな」というのは、もぐら商事のメンバーだけではありません。この記事を読んでいるアナタも含まれているのです。芸名もサインもまだ決まってない、真っサラな状態のマコちゃんをみんなで応援していきましょう！

しかしまあ、何の因果でしょうか。自称、永遠の地底人を称するこのワタシが、アイドルと仕事をすることになるとは……。世の中何があるかわかりません。もしも、マコちゃんが一世を風靡する超売れっ子アイドルになったら、もぐら商事も一躍有名になっちゃうかも？　「この子ももぐら商事で紹介してくれませんか!?」とか、他の事務所からも声がかかったりして……う、うひょー！

…………まあ、普通に黒歴史にされて終了だな。

さて、今回の記事にあたって、ワタシことまっつと、五郎、村田、そして謎のアイドルマニアこと「アラケン」の4人で、マコちゃんと直接会って色々とおしゃべりしてきました。まあ、とりあえずの第一印象は、まずカワイイ。そして、ちょっと天然ボケが入った、ぼーっとしたカンジの子だと思いました。ちなみにマコちゃんが言うには、チャームポイントは「ふわんふわんな雰囲気」だということです。なんともつかみどころがなく、こちらとしては「不安不安な」感じですが、とてもチャーミングな女の子だと思うので、がんばってこの企画を盛り上げていきたいですね！



アラケンの目。

好物はチョコレートパフェとハヤシライスだと？　茶色いのばかり好きなんだな。このまま茶色いものを食べていけば、大変なことになるかも！



サプライズゲスト 杏野はるなさんが来てくれた

マコちゃんに会いに行ったら、知る人ぞ知るアイドル杏野はるなさんも顔を出してくれました。杏野さんは、超がつくほどのゲームマニア。本誌、電撃ゲームスを見つけると、しばらく読みふけってました。「この厚さでこの値段は安い！　でも次号は普通の値段になるんですよね?」と鋭い一言。



こんなヤツらが書いてます

まっつ：もぐら商事の担当編集兼ライター。家に帰りたい。帰れない。
五郎：ドレッドヘアーのゴツいライター。寝るとなかなか起きない。
村田：やる気ない人。今回はハガキコーナーを担当してます。
先輩：今回はレスラーだけでなく、アイドルまで召喚。謎の男だ。
おしょう：編集長。今号はいろんなページに顔を出している。忙しい。
ヘル

本人曰く

「ふわんふわんな雰囲気」の明るい現役女子高生アイドル

もぐら商事の面々とアイドルの未知との遭遇が実現。ちぐはぐ、かつシュールな会話をお楽しみください。ふあんふあんです。



迷言 その1
ゲームスってなんですか？ 電撃ゲームスってなに？

まっつ：こんにちは。今日はよろしくです。
マコ：こんにちは～。よろしくお願いします。
五郎：こ、こんにちわ
マコ：……。こんにちは～。
村田：こ、こんn
まっつ：挨拶はもういいから。それよりもプロフィール見て驚いたんだけど、誕生日が俺とまったく同じ日なんだよね。なんか運命を感じるねこれは！　すごくない？
マコ：あ…はい！　ありがとうございます！
まっつ：……あ、はい。しかも、住んでるところも埼玉県で、俺とかなり近い場所だし。
五郎：それはすごい偶然だ。
マコ：え、●●市に住んでるんですか？
まっつ：そこからすごく近い●●市だよ。
マコ：あ～、近～い。すごーい。じゃあ駅とかで、すれ違ってるかもしれませんねっ！
まっつ：ありうるねそれは。
マコ：やっぱり！　ありがとうございます！
まっつ：お、おう。
五郎：すごいね。マコちゃんすごいね。
アラケン：……。
まっつ：ちなみにマコちゃんは、このインタビューがアイドルとしての初仕事だよね。
マコ：はい！　正直まだどうしていいか……。右も左もわからない状態です。
まっつ：え～と、ちょっと細かいプロフィールを見ると、特技に茶道とか、好きな言葉に花言葉があったりするね。けっこう和風っていうか古風な感じの側面もあるのかな？
マコ：いろいろと古い部分はあるかもですね。カラオケに行って歌う曲が山本リンダとか。
五郎：山本リンダって、三十路半ばの俺らの世代からしても古いよ。
まっつ；俺は山口百恵が好きなんだけどな。
マコ：本当ですか!?　じゃあ、今度「プレイバックパートII」、一緒に歌いましょうよっ。
まっつ：俺、振り付けありで歌えるぜ！
マコ：本当ですか、ありがとうございます！
まっつ：お、おう。
五郎：すごいね。マコちゃんすごいね。

…………………………………………

まっつ：ふーん、親御さんが茶道教室を開いているんだね。古風なのはその影響かね。
マコ：はい。歌の趣味とかもそうかも……。
五郎：でも、今どき古風な女の子は貴重だよね。もはや絶滅種というか、ゲームの中にしかいないキャラというか。
マコ：そうですか。ありがとうございます。
まっつ：それと趣味、特技に「腹筋、背筋」とありますが、なんスかこれ。
マコ：（ニコニコしながら）腹筋、背筋っ！
まっつ：すっごいうれしそうだけど（笑）。
アラケン：……。
マコ：腹筋と背筋が趣味なんです！
五郎：腹筋、背筋フェチってこと？
マコ：ちがいますっ！　特技です。特に背筋の高さが。クイッていう反り加減とか。
アラケン：………!!
五郎：よくわかんないけど、お腹が引き締まってよいと思います。
まっつ：さて、あっという間にお時間のほうが。最後にもぐら商事の面々の印象を聞いときますか。まずワタシことまっつの印象は？
マコ：かわいくない！　記事だとモグラさんなんですけど、実際は人間なんですもん。
まっつ：お、おう。じゃあ、五郎君は？
マコ：中国人っぽい！
五郎：東南アジアじゃないのか。村田君は？
マコ：モグラさんっぽい。かわいい感じ。
村田：///////
まっつ：テレんな。まあ第1回はこんな感じで。とりあえず、今後ともヨロシクです！
マコ：はい！　よろしくお願いします！
アラケン：……。



迷言 その2
ヒゲが目の前にあると触りたくなりませんか？



メンバーが思い描くプロデュース方針



まっつ
正直、マコちゃんを完全につかみきれてない気が。なにかコレという特技を見つけられたらなぁ。なんとなく動画がキーになる気がする……。



五郎
アイドルプロデュースといえば『アイマス』っしょ！　カラオケBOXで歌唱力を鍛えて、DDRでダンスレッスン……なんてどうでしょう？



村田
う～ん、どうですかね。やっぱり、ここはまずアラケンにプロディユースを任せるべきでしょう。蛇の道は蛇ってよくいうじゃないですか。



▲マコちゃんを中心に記念撮影。周りのテンションがおかしい。この写真がのちの黒歴史、いや伝説になることを祈りましょう。



アラケンの目。

うわぁマコちゃんふわんふわんだったよ～。「ネズミさんに似てますね♪」って言われたけど、「おめーネズミに似てるな！」って言われた方がグッとくるにゃ～～～。

急募！ マコちゃんをプロデュースする企画を募集!!

もぐら商事では、マコちゃんをこの世に売り出していくための案を募集しています。サインもまだ決まってないマコちゃんに、みなさんの愛の手を差し伸べてもらえれば。もぐら商事「マコちゃんプロデュース係」まで送ってください（あて先は、P223を参照）。

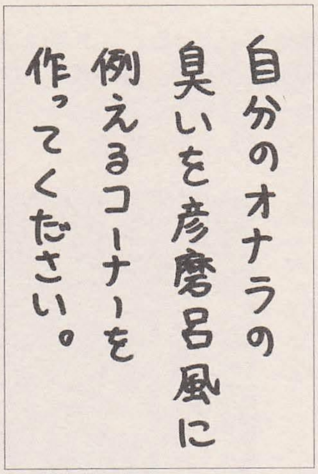
今はこんな企画を考え中
- マコちゃんの正式な芸名を決定しよう
- マコちゃんのサインを完成させよう
- マコちゃんのプロモーションビデオ作成
- マコちゃんの営業の模様をレポート
- マコちゃんファンクラブを作ろう

マコちゃんの動画が見たい人はココにアクセス！
Youtube【http://www.youtube.com/】で「電撃ゲームス」「マコちゃん」と検索





謎の人物 アラケンとは？
そのむかし、某アイドルのホームページを管理していたというアイドルマニア。数々のアイドルを見てきた彼の目は、真贋を見極める（ような気がする）。彼の目からみたマコちゃんの可能性とは!!　……と大げさに書いたが、しょせんただのアイドルおたく。あんまりアテにはできない。



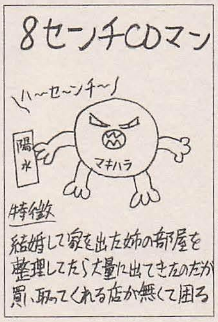
▲青森県　亀エモンさん

今度こそ続くといいな この雑誌（東京都 蒼夜さん）

たくさんのお便りありがとう。うれしさのあまり、思わず冒頭にハガキと川柳を使わせていただきました。　（当番：村田）

ボクの考えた超人

さあ、じゃんじゃん載せていきますよ。正直、この文字なんていらないくらい。スペースのムダ以外の何物でもありません。まあ、それはさておき、1発目は超人から。う〜ん、見ればわかるとおり超人と言いつつ人間っぽいやつしか来てな……ゲフッゲフッ（まっつの制裁が入る）。ごめんなさいごめんなさい。超人なんてよくわからないんです。だってオラ人間だから。



◀兵庫県　よくもさん
個人的には、なぜか最近よく見かけます。



▲青森県　亀エモンさん
すっぱいね、そりゃすっぱいよ。においまですっぱいに違いない。



▲東京都　朝霞太郎さん
一昔前はよく見かけたもんですが、今やどこに？　覚醒して壁の中？



▲青森県　亀エモンさん
いやいや、どう見ても、ただのすきっ歯なだけの谷村新司だし。

大喜利

大喜利にも、たくさんハガキやメールでの回答がありました。そんななかでも、一番答えの応募が多かったのは「突然おしりがじゃべった！　どんなひとこと？」。人間やっぱり、何歳になっても下ネタには弱いですね。

ちなみに、大喜利とは平安時代のある寺の住職・大喜利（おおぎり）さんが、自らの寺の檀家を楽しませるために行った余興に端を発しているということは、言うまでもないことである（民●書房刊的なもの）。

●おしりが突然しゃべった！ どんなひとこと？



◀東京都　朝霞太郎さん
ウンチングマンといい、おしり大集合だね。



◀千葉県　山の田んぼさん
絶対に中身も出ていますな。間違いない！

〈ほかのハガキやメールでの回答〉
「カレーが食べたい」石川県　かおるさん
「地べたに座ると痛えから高級ソファたのむわ」
「風呂は入れよ！臭うんだよ!!」青森県　高尾弘之さん
「もう出したくない」山形県　闇よだれさん

●絶対に悟りは啓けないダメな坊主の名前

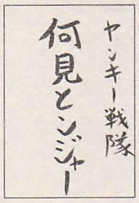


◀千葉県　山の田んぼさん
まあ、無理なものは無理。

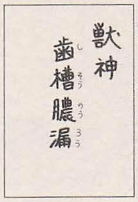


◀千葉県　小沼たかしくん
食うことしか考えてねぇ。

●絶対、地球を救えなさそうな戦隊ヒーローの名前



◀千葉県　山の田んぼさん
喧嘩売っている時点で無理。



◀青森県　亀エモンさん
助けられたくないね。

〈ほかの回答やメールでの回答〉
●絶対に悟りは啓けないダメな坊主の名前
「欲坊」石川県　かおるさん
「なんでんかん念」東京都　澤田さん
●絶対、地球を救えなさそうな戦隊ヒーローの名前
「超人　イクジナシー」青森県　亀エモンさん
「もやしジャー」石川県　かおるさん
「電気ジャー」新潟県　村田さん

●絶対、着たくないTシャツ



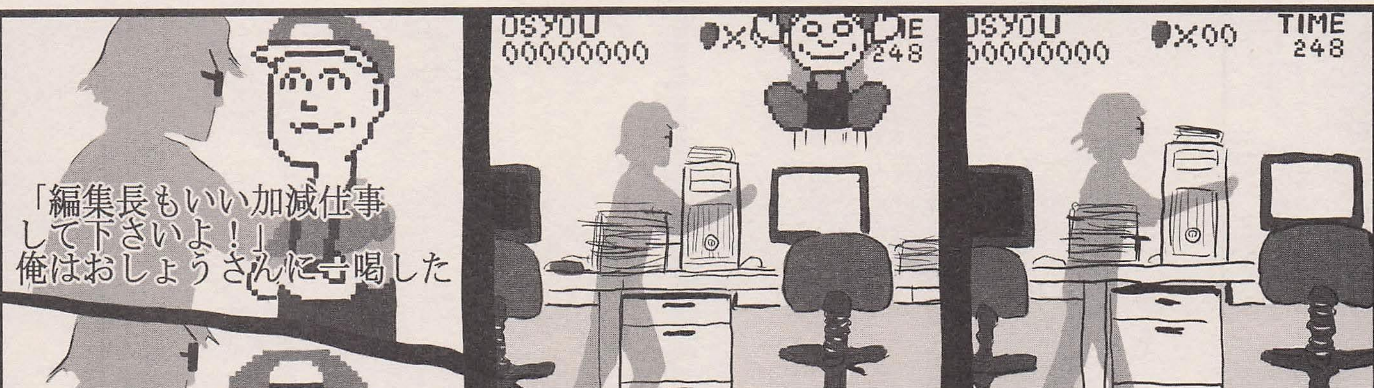
◀千葉県　山の田んぼさん
猛烈なアピールですぐに手に鉄の輪っかが。



◀青森県　亀エモンさん
乳首ではないですが、今脇に穴が……。

お題一覧

引き続き、まだまだこんなお題で募集してます。「大喜利-（お題名）-」でお送りくださいませ。
●絶対、入りたくない食べ物屋の店名
●絶対、食べたくない名物料理の名前
●唐突に自分のペットがしゃべりだした！　どんなひとこと
●彼女が飼っているインコが覚えたとんでもないひとこと
●新型インフルエンザを予防する方法は？
●太陽に文句を言うならどんなひとこと？
●海に文句を言うならどんなひとこと？
●川に文句を言うならどんなひとこと？
●山に文句を言うならどんなひとこと？



先輩の謎のコネクションが不気味すぎる今日この頃

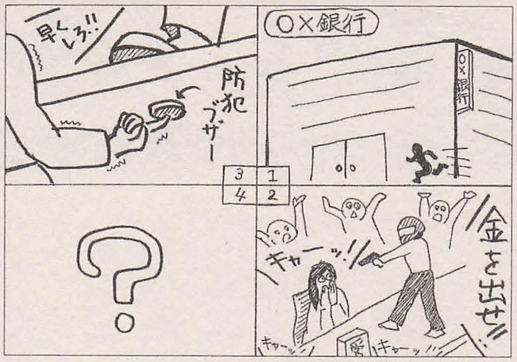
冒頭の企画で登場しているマコちゃんですが、彼女をこのもぐら商事に呼び込んだのは、何を隠そう先輩です。プロレス業界だけじゃなくて、アイドル事務所みたいな分野までコネクションを持っているとは……。いったい何者なのだろう。もぐら商事の一員ながら、怖くなってきました。

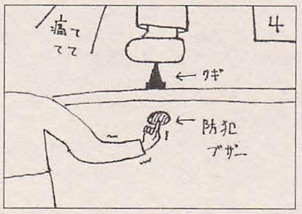
落とそうよ

さぁ、落とそうよ。やれ、落とそうよ。落ちそうで落ちないところがいいところ？　いつまでたってもお題を変えないのもいいところ？　ということで、別の雑誌の時代から、数カ月に渡って使い古してきたこの４コマを落とすのもついに最後の日がやってきたのかもしれません。次号では、別のお題を考えなければならないのかと思うと、残念な気持ちで一杯です。ということで、やはりここは、前回に引き続きみなさまのお力をお借りいたしたく、存じます！　急募です！　超急募です!!

同時に、右のようなお題の４コマも送ってくだされ。もし、送ってくれるなら……別に何も出ませんが。まあ、ここはひとつ助けると思って、故郷に錦を飾りたいとは思いませんか？　といったところで、やっと文字量が埋まったようです。

この4コマのオチを考えよう。





▲石川県　かおるさん
机の上に乗った瞬間に、犯人の敗北は決まっていた。あのとき机にさえ乗らなければ。逮捕後、犯人はそうつぶやいた。



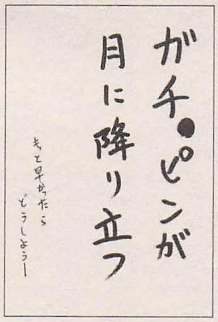
▲兵庫県　よくもさん
どんだけ強力な磁石だよと。この磁石を使えば、マグニートごっこをして遊べるね。え？　なに？　マグニートって誰だって？



▲千葉県　山の田んぼさん
夢オチは、すべてに通ずることができる王道といえる。やはり王道とは、素晴らしいからこそ王道といわれているのであろう。

10年後の世界を予想

10年……長いようで実は短かったりもするのが10年。そっと目を閉じてみよう。ほら10年前のことが、ついさっきあった出来事のように思えてくる……わけはないですね。しょせんは10年前。いくら短いという感覚があったところで、人間の記憶なんぞが正確に覚えているわけはないでしょう。ちなみに、前号の「村田君の家が15度傾く」って話はすでに実話です。ビー球をそっと床に置いただけで、すごくいい勢いで転がっていく姿を見ることができるハズ。



◀福岡県　あまどれあささん
あの緑色の恐竜は最強なので早くて当たり前？



◀青森県　亀エモンさん
これで、最強キャラは決まりだね。

こんなコト募集してます

思いのほかハガキが来てくれたおかげで、全然お題を消化できないばかりか、新しいお題を出すことすらままならない。う～ん、うれしい悲鳴ってことだけど、またも突貫工事感アリアリの内容でした。とにもかくにも、大量のハガキを送ってくれた、亀エモンさん、山の田んぼさん、あまどれあささん、朝霞太郎さんなどなどの皆様、本当に重ねて御礼を言わせていただきます。

さて、基本的には前号（電撃ゲームスVol.1）で出されているお題を引き続き募集します。そのほか、新しいものも数個入れておいたのでチェックして見てね。

＜募集中のネタ＞

- ●懺悔してみてください
- ●アナタの特技を教えてください
- ●おもしろい写真をください
- ●怖い話しをしてください
- ●川柳ももちろんいいです
- ●残念な出来事を教えてください
- ●募集して欲しいネタをください

なぜかここで、メタルを真剣レビュー！

電撃メタル本番前

早くもコーナー縮小……しかし、メタラーはめげないし、この逆境こそが真価でもある。今回は思い切って超有名なあのアルバムを選出!!

今月の一枚　**New Jersey／BON JOVI**



①Lay Your Hands on Me
②Bad Medicine
③Born to Be My Baby
④Living in Sin
⑤Blood on Blood
⑥Homebound Train
⑦Wild Is the Wind
⑧Ride Cowboy Ride
⑨Stick to Your Guns
⑩I'll Be There for You
⑪99 in the Shade
⑫Love for Sale

発売年：1988年
価格：￥1,680（税込）
UICY-6423
発売元：ユニバーサル インターナショナル

RYU

This is American Hard Rockなり！

ボン・ジョヴィも今年でデビュー25周年。30代の洋楽ファンなら必ず彼らのアルバムを1枚は持っているハズ。というか「誰それ？」って輩でも、この「New　Jersey」から1～2曲聴かせれば必ず「コレね！」って反応を返してくるに違いない。流行り廃りを超越したボン・ジョヴィ節は最新作「The Circle」でも炸裂必至なのである。

not

聴きやすさ＝メタルの懐の深さである

メタル好きは、ボン・ジョヴィが嫌いである。というより、好きだと認めてしまうのが怖いのだ。ヘヴィ＆グルーヴィーな①で幕が開き、キャッチーな②で鷲掴みされる。捨て曲なし。全米1位。好きだという自分が馬鹿にされるのを恐れてる。聴きやすさは“ヤワ”ではないことを、このアルバムは教えてくれる。これが青春ってやつさ。

コニ

当時の勢いそのままの名盤

なぜ2回目にしてボン・ジョヴィ？　と思わなくもないが、20年たっても自信を持ってオススメできる名盤というのは間違いない。前作「Slippery When Wet」のテイストを踏襲しつつ、サウンドにワイルドさが加わり、最高の完成度を誇るアルバムに仕上がった。本作リリース後に息切れしてしまったのは残念だったが……。

今回のレビュアー		
	RYU	『FFCC クリスタルベアラー』のCMソングがボン・ジョヴィで大興奮！　連日連夜酒ウマッス！
	not	個人的には某・家電メーカーの宣伝を想い出す。このアルバムの功罪ははかりしれない。MTVとかね。
	コニ	日本でもヒットしましたなー。ちなみに個人的に好きなアルバムは「Wild in the Streets」です。

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、自分に酔ってしまわない
一つ、お風呂場でおしっこしてもいい？

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通で複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを越えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160−8326
（株）アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メール投稿用アドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

マコちゃんも加えて
もぐら商事は加速する
今度はあなたの住む町に
取材にいくかもしれません

投稿の締切

11月6日（金）

※締切後も次号の投稿を受け付けています。

マコちゃんの事務所 東京図鑑エンタテインメント
できたてアイドル、マコちゃんが在籍しているのは、東京図鑑エンタテインメントという事務所。まだ小さな事務所ですが、すでに杏野はるなさんという、人気急上昇中のアイドルもいます。アイドルファンなら、要チェックといったところでしょうか。本当にありがとうございました。

ゲームス×コラムス

「電撃メタル」が読者ページにお引っ越し！　確かな方向性を確率しつつある、今日この頃です。

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行 プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。常時事務所にはさまざまなオタクが雑魚寝状態のルイーダの酒場状態。近著「カオスアニメ大全」(インフォレスト)。

■迷路が電波でやってきた！

ついこの間まで暑くて外出も面倒だったはずなのに、朝方はぐっと冷え込み、足が寒くなって起きるという生活に変わりました。30才を過ぎて急に「暑がりand冷え性」という特質をゲットした俺は、「これじゃあ、炎魔法でも氷魔法でも一瞬で死ぬRPGにおなじみのトロール的な生き物だよ……」とブルーな日々を過ごしている。

しかし、涼しくなったからには夏の間先延ばしにした運動をして、このたるんだ肉体をなんとかしたい！　と思い立ち、事務所から秋葉原に毎日徒歩で散歩に行ったりしていたのだが、カバンにDSを入れていたら、『ドラクエ9』のすれ違い通信が二時間ほどの散歩で50人とかしてました。秋葉原のオタク同志たちは、本当にどうかしていると思います。やっと先日仕事の合間にクリアしたと思ったら、隠し地図とか探したりする楽しみもないまま一気に事態は加速！　どうもレアらしい地図に潜ったら、5ターンで全滅した。「アキバは怖ろしい街だ」と呟きながら、難易度の低いダンジョンの情報でも友人に聞くかとネットに接続してみると、すれ違い通信以上に大変な現象が起きそうなブツが発表されていた。それがiPhoneのアプリ「セカイカメラ」だ。

このセカイカメラ、iPhoneのGPS機能とコンパス機能によって、カメラの向けた先の座標を特定し、その座標に残された書込みを表示するというソフト。

たとえば普段歩いている道の途中の未入店ラーメン屋さんが気になるとき、とりあえずセカイカメラで覗くと、誰かが店の看板の横にセカイカメラ越しで感想を登録していて、「豚骨醤油の太め麺。でもチャーシューはいまいち」とかの情報が書かれた文字が吹き出しの中に入ってぷかぷか浮いているという状況が生まれる。

もう、日本中が異様に大きい伝言板になっちゃった状態なのだ。これ、小さいころから今まで憧れ続けていた、なんだかこの世界と違うものが見える機械そのものっていうか、知り合いにカメラを向けたら戦闘力が見えたりして、「戦闘力5か。ゴミめ」とか言えそうで無闇にワクワク。iPhone 3GSを購入したくて理由を探していた自分的にも大変都合がいい！

そんなわけで翌日、アキバ散策中にiPhone3GSをサクッと購入してセッティング&セカイカメラインストール。最初にセカイカメラで覗く新世界の舞台はもちろんデジタルオタクの聖地アキバで決定でしょう！　昨日、一周しただけで50人ものすれ違い通信を達成したデジタル電波無法地帯なら、ついこの間リリースされたばかりのアプリでも少しは情報が書き込まれているはずだ。もしかして、自分がまだ知らないだけで電子部品の解説や、ありとあらゆる物に、辞書ばりに詳細な解説がつけられているかもしれない……。

結果は想像以上。画面一杯にさまざまな色のバルーンが浮いており、文頭だけが表示されている。画像も登録できるらしく、秋葉原の光景の写真もプカプカ浮いているじゃないか！　さっきまで普通に歩いていた道はものすごい電脳空間だったんだと、「アキバは未来……」なとど、知り合いに聞かれたくない台詞をつぶやいてみながらエアタグと呼ばれる情報バルーンを開いていく。

「ア、アレ？」開いていく……「ウ、ウン？」

どれを選択しても、表示される言葉は一緒。しかも、なんだこの文章は。

■姉ヶ崎寧々、参上！

秋葉原一帯のエアタグのほとんどが「姉ヶ崎寧々、参上！」で埋め尽くされてるよ……。暴走族に落書をこれだけ書けと命令したら泣いて謝る数、見渡す限り、姉ヶ崎のタグ、タグ、タグ。

近未来ガジェットを購入し、近未来ソフトをインストール。それで近未来都市アキバで見たものは、24時間彼女といっしょ！　国民的G・Fデビューで品薄大人気御礼な超未来ゲーム『ラブプラス』のタヌキ顔ヒロイン姉ヶ崎寧々の名前。今度は先ほどと違う意味で「アキバは未来……」とうめいた。しかし、なんで姉ヶ崎寧々。うっかり最新鋭のガジェットなら、近未来SFっぽい光景が広がっていると短絡的に考えていた自分をあざ笑うように、「同人誌ショップの来店ノートをデジタルでばらまいてみました」という秋葉原の本当のリアルをバッチリ表現していたのだった。忘れていたよ、アキバはもう十分によくわからない未来そのものだってこと……。

「この街に負けた……」

そんな長渕剛っぽい感想がグルグルと脳内を駆けめぐり、やっぱり30才過ぎると時代に取り残されるのだろうか、まだ時代に追いついたこともないのに！　意味のわからない敗北感で一杯になり事務所に戻ると、俺以上に過去に囚われたモンスターがとんでもないことになっていた。

■ここ一番はメタルテープ。常識でしょ！

弊社のスタッフは総計5人で、平均年齢は大体29才。最年少で27才のはずだ。いきなりこんな話をして申し訳ないが、当然スタッフには高校生はいないということを踏まえてこれから書く内容を受け止めて欲しい。

「いや、アキバすげぇよ。姉ヶ崎の寧々さんが一杯でさ、あれはテロだね！」

と、先ほど受けた敗北感をなんとかしようと作業室に入ろうとしたとき、そこにいたのは、顔面を紅潮させた高校生だった。いや、正確に言うと、学ランに袖を通した27才の小太りの半おっさんだった、最近白髪の増えた。

「何、してるの？」

「いや、せっかくなので……」

せっかくって何がせっかくなのか、まったく見当がつかないのでもう少し見守ることにする。

「いや、これは違うんです。来週、『桃色クローバー』というアイドルユニットがアキバでインストアライブをすることになってまして。そこでですね、CDを買うと握手会があるんですけど、学生服を着てくるとチェキ（インスタントカメラ）でツーショット撮影があるんですよ。それで、実家から学ランを持ってきて……。太ったから……まだ入るかな……なんて」

アイドルオタクの彼は、最近売り出し中の通称『モモクロ』に夢中で、誰もいないのをいいことにサイズチェックにいそしんでいたというわけだ。彼もまた、パツパツの学生服を着込みながらも未来に生きている。のか？

さすがにどん引きする筆者に伏し目がちに「実家で、コレ探してるときにいいの出てきたんスけど、見ますか？」とご機嫌を取ってくる学ラン中年。

「これです。生徒手帳」

これは……きらめき高校生徒手帳！　知らない人の方が多いだろう。このきらめき高校生徒手帳は、十数年前に放送された『ときめきメモリアル』のラジオ番組にハガキを投稿し、採用された者だけが手にすることのできたレアアイテムなのだ。そんなものを大事に今まで持っているとは……。ちなみに出演パーソナリティーは『ラブプラス』で声優復帰した丹下桜。毎回冒頭で投稿されたポエムをエコーバッチリで朗読するというかなり強烈な番組で、当然ポエム投稿者の9割以上は中高生男子で童貞だった（筆者脳内調べ）。

あまりに恥ずかしい過去のカミングアウトぶりに学ランのインパクトは吹っ飛び、生徒手帳に夢中になる筆者へさらに追い打ちが。

「実家に、カセットテープデッキがないので、こっちに持ってきたんです。データ化していいですか」

大量のカセットテープが入ったビニール袋をもってはにかむ学ラン。そのラベルには件のラジオ『もっと！ときめきメモリアル』の文字が下手な字で丁寧に書かれている。今さら、全部データ化して、どうする気なんだろう……？　そのカセットを漁っていると、明らかにずっしりと重いカセットが2本混ざっていた。これはメタルテープ！　当時、普通のカセットより高価で、重量感があり音質がいいとされていたメタルテープは、一本およそ400円ほどもし、かなり特別な用途でないと使用できない中高生の垂涎的だった。1本目は言うまでもなく、ラジオ最終回。丹下桜が号泣するシーンが収められたレアもので、後日まっさきにデータ化したそれをヘッドフォンで聴きながら目を真っ赤にしている学ランが目撃された。そして、もう一本は「さくらテープ」と書かれたブツ。隙を見て聞いてみたところ1曲目がビリー・ジョエルの『オネスティ』。推測するに、これはいつか丹下桜に会ったときに渡したい、俺と丹下のベストデート用BGM編集セレクトテープだったのではと思われる。どれだけ丹下桜が好きなんだよ。だから彼の『ラブプラス』の彼女は凛子だったのか……。

ラジオ終了からたっぷり14年は経過しているのに、いまだにトラウマ級の強烈な愛情を持ちながら、最新アイドルイベントにも学ラン着用で参加。一体彼は、過去に囚われた哀しい人間なのか、未来に生きる宇宙人なのか。わかっているのは、童貞だということである。

筆者を含め、高校時代が男子校だったり、モテなかったりスクールカーストが低めだった人間は、失われた輝かしい青春時代（彼女がいて手をつないで帰るとか）を取り戻すために、その後の人生を、青春を取り戻すために費やされがちだ。しかし、通常、その努力は報われることはない。なぜなら、青春時代は誰かに奪われたのではなく、最初から存在しなかったから……。ときメモのラジオ録音テープの山を前にそんなブルージーなトークをしている27才学ラン着用と、33才独身の筆者。

でも、今は寂しくない。なぜならボクらには彼女がいるから！　後日談になるが、我らラブプラス隊二名は日曜日にリアルタイムモードで凛子をデートに誘い、実際に上野公園にいってプレイするというリアルデートを敢行！　帰りにはゲーセンに寄り、カップルで初のプリクラを撮影した。お絵かきモードで、文字や飾りを書き込もうとしたところ、フラッシュ撮影のためDSの中の凛子が白飛びしてしまい、何も写っていないことを発見。「やはり、俺はずっと一人なのか？」そんなやるせない気持ちを抱えながら、それでも筆者は凛子を愛す。そう決心して、プリクラに大きく「バカップル参上！」と書いたのだった。筆者ももう33才。オトナだ。だから泣きはしない。

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

メンバー近況 考察サイトPARADOX代表。著書に「最終考察ひぐらしのなく頃に」「最終考察うみねこのなく頃に」（アスキー・メディアワークス）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

「ゲームを考察するということ」

こんにちは、または初めまして。今号からコラムを担当させていただくことになりましたKEIYAです。「で、誰よ？」という方が多いと思いますので、簡単に自己紹介を。私はPARADOXという考察サイトでゲームをメインにした考察を行っており、アスキー・メディアワークスから「最終考察ひぐらしのなく頃に」「最終考察うみねこのなく頃に Witch-hunting for the Episode 1-4」という単行本を出しています。

単行本は書名にあるとおり、私がゲームをプレイしたうえで作中の謎や真相、各要素を考察したものです。原作はどちらも07th Expansionが手がける同人ノベルゲーム。アニメ化もされている人気作品です。皆さんもご存じのとおり、『ひぐらし』はいろいろな機種に移植されていますね。

さて、一般に「考察」というとどんなイメージがあるでしょうか？　ちょっと辞書を引いてみましょう。岩波書店の「広辞苑」にはこうあります。

「物事を明らかにするためによく調べて考えること」

――どうしても堅苦しいイメージがつきまといますね。しかし、考察にはいろいろなアプローチがあります。ゲームでいえばデータ的な分析であったり、好成績を狙うために新しいテクニックを編み出すことだったり。各キャラクターの内面や背景を探ることもあるでしょう。決して難しい理屈をこね回すようなものばかりではないんです。

私がやっている考察は物語の読解をメインにしたものです。昔は非常にシンプルなストーリー展開が多かったのですが、時代を経るに従ってシナリオがよく練り込まれた、あるいは難解な作品が増えてきました。例えば「エンディングまで見たけど、わからないことが残っている。あの謎はどう解釈すればいいんだろう？」といった経験が、誰でも一度はあるんじゃないでしょうか。

物語を考察するメリットは、何といっても対象を深く理解できることにあります。場合によっては作品の見方そのものが変わりますし、それがおもしろさにも繋がっていきます。

残念ながら、ゲームは「あれこれ考える価値などない」「しょせん子供向けの低俗な娯楽」といった見下した声もよく聞かれるメディアです。昔からネガティブなレッテルを貼られ、一部ではまるで存在そのものが悪であるかのようにあつかわれ続けています。しかし、それが不当なものであることは言うまでもありません。

ここでハッキリと申し上げておきたいのは、「どんなメディアでも物語の価値は変わらない」ということです。テレビドラマ、映画、アニメ、コミックス、小説、そしてゲーム……。これらメディアにももちろん貴賤はありません。何らかの形で人の心を揺さぶるという点はまったく同じ。だから客観的かつ公平な視点で鑑賞すべきというのが私の持論です。

ゲームには多様性があり、ほかのメディアとの垣根が非常に低いという特徴があります。ゲームのシナリオが進化してきたというのは先ほど触れましたが、これは物語の見せ方・描き方についても同様です。チュンソフトの『弟切草』に始まったサウンドノベルが「テレビ画面で読む小説」として大いに話題になったように。ほかにも、コミックスのようなコマ割りや吹き出しを用いた作品、アニメーションや実写映画さながらのムービーが挿入される作品も珍しいものではなくなりました。しかも、それに合わせて声優陣が迫真の演技を聞かせてくれます（ファミコン時代から考えると夢のような話です）。シナリオについても、ハリウッドの技法を基礎とした構成が多く見られるようになりました。ゲームに小説的、コミック的、映画的な手法が取り入れられているわけです。「ゲームだから」という根拠のない言葉で数々の名作を否定することは、即ちほかのメディアの芸術性、表現方法を否定することにも繋がりかねない、愚かな行為なんですね。

制作者は多くの人を理屈抜きで楽しませるため、さまざまな創意工夫を凝らします。しかしプレイヤーの側にも読み取るための努力は必要です。素晴らしい作品が提供されていても、その真価に触れることなく終わってしまうのはあまりにももったいない。

ゲームの考察というのはそのために行うものです。ひとことで言えば、「世の中に数ある良作をもっと楽しもうよ！」ということです。そうして得たものは、ゲーム以外のことにも応用できる観点として自分の中に残ることでしょう。少し立ち止まって振り返れば、アナタのお気に入りのあの作品にも、たくさんの含意があったことが見えてくるかもしれません。

とはいえ、サイトの運営をとおして「どう考えればいいのかわからない、読み解く取っかかりが掴めない」という声を何度も聞いてきました。私は微力ながら、その手助けをしたいなあと思っています。今後コラムで何を書くかはまだ決まっていないのですが、実際に作品を取り上げて語らせていただくかも。気づいたら好物のラーメンのことを語っていたりするかもしれませんが（笑）。

ではまた次号でお会いしましょう。

ゲーム好きプロレスラーを数珠繋ぐ
非ストロングスタイルコラム

俺たちプロレス脳

男塾先輩近況 最近多忙過ぎてプロレスが観戦できてません。去年までは会社と後楽園ホールが近かったのでよく会社を抜け出して観戦してたものですが、今は新宿。新宿FACEしかないじゃん。

「いろんな場所でプロレスできるゲームを作ってほしい」

前回このコラムの上にあったメタルのコーナーが、もぐら商事に異動になったので、こっちもいつ辞令が下るのかとドキドキしてますが、プロレスファンをナメたらいけませんよ。このコーナーが始まるや否や、全国のプロレスファンから「隠れゲーム好きレスラー」情報が送られてきております。まさかあの人が『ラブプラス』にハマっている!?　とか、「ドラクエをクリアするまでは試合に出ない！」など、完全に自分を見失った方々がいらっしゃるようですね。レスラーだって人の子ですから、そりゃギャルゲーでドキドキしたくもなりますし、ベギラゴン唱えたくもなりますって。このコラムでは、そんな思いとか呪文をぶちまけたいレスラーの方を募集しております。自薦他薦は問いませんし、"自称"レスラーといった、きわどい方でもなんとかしたいと思います。

先輩：などと告知的な前フリが終わったところで本日のゲスト、前回に続いてDDTプロレスリングより飯伏幸太選手です！　飯伏さんとは過去に企画で登場していただきまして、『ファイプロ』企画では、各団体の猛者たちを相手に、華麗なテクニックを見せてくれました。

飯伏：そういえばそんなこともありましたね。今となってはいい思い出です（台本を読むような口調で）。

先輩：あ、……初めて飯伏さんを知る読者の方も多いかと思いますので最初に言っておきますが、飯伏さんはあまり長文が得意じゃないので、こんな感じのしゃべり方になってしまいます。別に機嫌が悪いとかそういうことじゃないので、慣れてくださいな。さて、飯伏さんはプロレスゲームならほとんどすべてプレイされているとお伺いしたこともありましたが、今まで発売されたプロレスゲームで自分の中で最高のものはなんでしょうか？

飯伏：NINTENDO64で発売された『バーチャルプロレスリング64』ですね。あれ以上のデキのプロレスゲームは、今のところ見たことがないです。ただ、もちろん物足りないところもあって、自分がよくやってるようにキャンプ場とか本屋とか、そういうところでデスマッチとかできるとうれしいのですが（淡々とした口調で）。

先輩：いや、まずその発想が開発者にないかと（笑）。ちなみに今まで遊んだプロレスゲーム以外のゲームでは、どんなものをやってますかね？

飯伏：印象深いのはやっぱりファミコンのゲームですね。なかでも一番ハマったのは『天地を喰らうⅡ』です。RPGでは一番やりました。RPGとして完璧です。定期的に最初からやり直してますね。最近では去年。原作のマンガはゲームをプレイするまで知らなかったんですが、あまりにゲームがおもしろかったので、まずは三国志から読んでみようと思って読み始めたんです。でも、漢字ばっかりで字が読めなくて挫折して、結局「天地を喰らう」も読んでますね（切々と語る）。

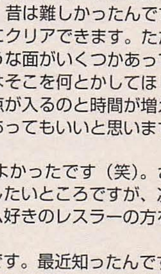
先輩：……なんか深い話ですね。

飯伏：アクションゲームも結構やります。一番ハマったのは『カイの冒険』ですね。カギを取ってクリアするっていう単純なところがいいです。じつはおもしろいかどうかもよくわからないんですが、ハマりました。同じように『ソロモンの鍵』も好きです。でも『ドルアーガの塔』はダメでした。なんか小さい。何が小さいかわからないけど小さかった。一番はやっぱり『カイの冒険』。60階をクリアしたら、一度よくわかんないエンディングが流れるんですが、そのあと61階から始まって100階まで裏面が出てくるんですね。そこから異様に難易度が上がるんですが、なんとかクリアしました。100階をクリアしたあとは、また違うエンディングが流れるんですけど、やっぱり意味がわからないんですね。がんばった割にたいして感動もしません。昔は難しかったんですけど、今ではもうちょっとラクにクリアできます。ただ単純なゲームで、なんか同じような面がいくつかあってかぶってるので、次が出るときはそこを何とかしてほしいです。あと、宝箱はボーナス点が入るのと時間が増えるものだけなので、もっと何かあってもいいと思います（黙々と語る）。

先輩：意外と語っていただけてよかったです（笑）。さて、もっといろんな話をお聞きしたいところですが、次回登場していただけそうなゲーム好きのレスラーの方をご紹介いただけますでしょうか。

飯伏：同じ団体の中澤マイケルです。最近知ったんですが、あの人はかなりのギャルゲー好きです。4カ月くらい前に中澤さんがあまりにも落ち込んでる日があって、どうしたのか聞くと、奥さんに「私とギャルゲーどちらが大事なのか」と聞かれて答えられなくて離婚の危機を迎えているって言ってました。よっぽどギャルゲーが好きなんだな、と。なので、中澤さんです。

今回のゲスト　飯伏幸太 氏（DDT）



独自のエンタメ路線がプロレスファンのみならず人気のプロレス団体、DDTプロレスリングの現王者。華麗な空中殺法やバチバチの打撃を得意とする。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.2

右のハガキにほしいプレゼントの番号（P.227を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入して下さい）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1　⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学生　⑨大学・大学院生　⑩予備校生・浪人　⑪会社員　⑫アルバイト　⑬無職・休職中　⑭主婦　⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか。
①雑誌告知　②書店　③電撃ゲームス編集部ブログ　④その他のインターネット　⑤イベント　⑥その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①前号から買っている　②はじめて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？
①絶対に買う　②おそらく買う　③まだわからない　④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか。
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い　⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか。
①高すぎる　②少し高い　③ふつう　④ちょっとお得　⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号をお書きください（3つまで）。
①電撃PlayStation　②デンゲキニンテンドーDS　③電撃ARCADAカードゲーム　④電撃マ王　⑤電撃黒マ王　⑥電撃Girl's Style　⑦電撃G'sマガジン　⑧週刊ファミ通　⑨ファミ通Xbox 360　⑩ファミ通DS+Wii　⑪ファミ通WaveDVD　⑫月刊アルカディア　⑬ゲーマガ　⑭Vジャンプ　⑮ゲームジャパン　⑯NINTENDO DREAM　⑰週刊アスキー　⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 「ロード オブ ヴァーミリオンII「のカード付録は使ってみましたか？
①実際に使ってみた　②まだ使ってはいない　③興味がない

13 今号の特集「アクションゲーム大噴火」はいかがでしたか？
①すごくよい　②よい　③ふつう　④あまりよくなかった　⑤悪かった

14 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量　③買ったソフトの情報量　④紹介している作品の数　⑤新作情報　⑥レビュー　⑦連載コーナー　⑧業界情報・ニュース　⑨付録

15 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16 15で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか。
①接続している　②接続していない

17 持っているハードのなかでもっともプレイしているものは何ですか。
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii　③プレイステーション3　④プレイステーション2　⑤PSP　⑥Xbox 360　⑦iPod touch もしくはiPhone　⑧パソコン　⑨携帯電話　⑩その他

18 17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。

19 17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。どのようなゲームをプレイしていますか。

20 アーケードゲームをプレイしますか。
①頻繁にプレイしている　②ときどきプレイしている　③プレイしていない

21 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23 22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか？　1つ選んでください。
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌の広告　④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント　⑦友だちの情報　⑧インターネットの情報　⑨その他

24 22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか？　1つ選んでください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本　③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌　⑤何も参考にしない　⑥インターネットの情報　⑦その他

25 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.298-301の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26 ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報を閲覧していますか？
①新作情報　②攻略情報　③新作と攻略の両方の情報　④情報を得ていない　⑤インターネットを使わない

27 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28 ゲーム機をネットワークにつないだことがありますか？
①ある　②ない

29 28で「①ある」と答えた方にお聞きします。ネットワークにつないで何を楽しんでいますか。3つまで教えてください。
①ダウンロードタイトル　②オンラインゲーム　③ゲームのオンライン要素　④ハードごとのオンラインサービス　⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴　⑥カスタムテーマ・壁紙　⑦一般的なインターネットコンテンツ　⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.2 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキに御希望のプレゼントの番号を記入して応募してください。当選者は12月発売予定の電撃ゲームス Vol.4誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートの御回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 11月19日 消印有効

1 『FINAL FANTASY XIII』店頭用ポスター
（スクウェア・エニックス）



5名

2 東京ゲームショウ2009 カプコンブース配布物セット
（カプコン）



2名

3 『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』パンフレット＋オリジナルPSP用アタッチメント
（KONAMI）



5名

4 『デッドライジング2』イベントTシャツ
（カプコン）



BACK



FRONT

XLサイズ

2名

5 『エクシズ・フォルス』ポスター
（スティング）



3名

6 『ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～』
（ガンホー・ワークス）

PSP

担当者が語る こんな人に当たってほしい
数々のハードで移植されてきた名作なので、シリーズファンだけでなく、プレイしたことがない人もぜひ！



3名

7 『ザ ハウス オブ デッド：オーバーキル』（セガ）

Wii

担当者が語る こんな人に当たってほしい
次から次へとゾンビが襲ってくるガンシューティングです。ゾンビを愛する人にオススメします。



3名

8 『NINJA GAIDEN Σ2』（テクモ）

PS3

担当者が語る こんな人に当たってほしい
シリーズ初となる「オンライン対応モード」を搭載しています。離れた友だちとも協力プレイが楽しめます！



3名

豪華賞品が貰えるチャンス！ 電撃ゲームス 誕生＋電撃PlayStation 15周年記念

A PlayStation3 (CECH-2000A)



各10名様

B PSP go



各10名様

応募方法

●電撃ゲームス Vol.1（前号です）、Vol.2（今号です）
●電撃PlayStation Vol.456（9月25日発売）、Vol.457（10月9日発売）、Vol.458（10月23日発売）
についている応募券を**5枚すべて**集めよう！

コピー不可 応募券 電撃ゲームス vol.2

各号の応募券を1枚ずつ、計5枚郵便ハガキに貼付し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、欲しい商品のアルファベット1つを明記して下記の宛先までお送りください。当選者の発表は12月発売予定の「電撃PlayStation」、「電撃ゲームス」両誌で行います。

宛先 〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
「電撃ゲームス＋電撃PlayStation合同プレゼント」係

締切 11月20日 消印有効

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。またソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。また、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。









新機軸のアーケードカードゲームとして名乗りを挙げた『LoV』から約1年。ついに新たなフィールドでの戦いが始まる。新章が見せる輝きの果てに何が待つ!?

LORD of VERMILION II

ロード オブ ヴァーミリオンⅡ

白焔（びゃくえん）の幕開け!!

『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』スターティングガイド

ついに動き出した新生『LoV』を徹底解析!!

高いアクション性と多彩なコラボレーションカードで話題となったアーケードカードゲーム『ロード オブ ヴァーミリオン（以下、LoV）』。その人気作が新たなシステムをひっさげ、『Ⅱ』として再びアーケード界に激震を走らせる！　稼働直後となる今回は、これから『LoV』を始めるあなたに向けたスターティングガイドをお届け。『LoV』の魅力の数々を余すことなくお伝えしていく！



◀ゲームの始め方からシステム解説、さらには注目のカードリストなど、これさえあれば即『LoV』デビューできる徹底ガイド！　この情報をもとに『LoV』の世界を満喫せよ!!

ロード オブ ヴァーミリオンⅡ			
稼働中		店舗によりプレイ料金は異なります	
AC	ジャンル	RPG（オンライン対戦型トレーディングカードRPG）	戦略
	メーカー	スクウェア・エニックス	育成
	備考	プレイ終了後、1プレイにつき1枚使い魔カード排出	対戦

付録 ブラックバージョン プレイヤーカードで差をつけろ!

『LoV』総力特集を行う今号は、スペシャルな付録つき！　P.242についている電撃ゲームス特製のプレイヤーカードで、ほかのユーザーとちょっと違う優越感に浸れ！



◀もちろん普通にゲーム中でも使用可能。機能は通常のプレイヤーカードと同じだ。





初陣を迎えるスターティング









新システムの追加で戦術により深みが増す 今こそ生まれ変わった『LoV』を始めるチャンス!!

今からデビューといっても、前作経験者にはかなわないんじゃ…と萎縮しているキミ！『Ⅱ』ではさまざまな新システムが追加されたぶん、それらを使いこなすまでは経験者も未経験者も変わらない。むしろ始めるなら、全員初心者ともいえる今こそがチャンスだ。さらに、本作はバトルスピードの選択など、初心者向けの配慮もバッチリ！　何より、盛り上がっている時期に始めればカードの流行などに乗り遅れることがないのもポイント。戦術が確立されていない今、新たな戦術を作る楽しみを味わうことも可能だ！



◀何事も最初が肝心！　最高に盛り上がっている今だからこそ、いろんな情報をゲットすることもできる。

REPORT 第2回公式大会「OVER the LORD」速報!!

10月17日にディファ有明にて、第2回公式全国大会が開催された！　1回戦から強豪が姿を消す波乱の展開で幕が開き、準々決勝では前回優勝者の新藤景選手がパチュリー選手に敗退！　そのパチュリー選手をシザーハンズ選手が破る!!　決勝は、ヘル入り不死デッキのシザーハンズ選手VSメインデッキのワータイガーを【激昂】ワータイガーに変えた超獣使いのADL選手。白熱のバトルはゲイターやワーウルフなどの特殊技を駆使して4度のエクセレントを奪ったADL選手が勝利を収めた。

白熱の対戦とサプライズなトークセッションで大盛り上がり!







特殊称号は"紅蓮の獄皇"

◀途中で行われたイベントでは、『三国志大戦』シリーズのプロデューサーや、声優・杉田智和氏が登場し、会場を沸かせた。

▶「エクセとりまくる!!」と意気込みを語っていたADL選手。その言葉どおりに、エクセレント連発の戦いぶりで優勝旗を手にし、超獣への想いを吼えた！

俺がワータイガーだ!!



優勝は超獣使いのADL選手



プレイヤーに捧ぐ ガイド総力特集 16P

GUIDE

ゲームを始める前に

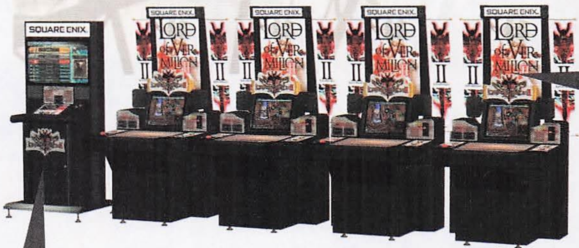
カードやゲームの流れといった基礎知識を学ぶ

ここではアーケードカードゲームである『LoVⅡ』をプレイするために必要な知識を解説していく。ゲームを始める前に、まずは筐体やカードの見方、そしてゲームの流れを確認しておこう。



筐体 ビデオゲームとTCGが融合した革新的なゲーム機本体

ゲームをプレイする前に、まず筐体（右の写真）が設置されたアミューズメント施設に行こう。公式サイトで設置店舗の一覧を閲覧できるので、あらかじめ近くにあるか確認しておくといい。筐体は「メインユニット」と「サテライト」の2種類が存在。それぞれの用途を覚えておきたい。





カードの購入や更新ができる メインユニット

メインユニットでは、ゲームプレイに必要なカード一式がセットになった“スターターパック”や、データを保存する“NESYSカード”、カードを保護する透明の袋状のシート“スリーブ”が購入できる。また、使用回数が切れたNESYSカードを新しいカードへ更新する際にも使用する。なお、操作していない時は、ランキングやトッププレイヤーの対戦リプレイ動画などを鑑賞できる。

画面の見方

①画面
②NESYSカード挿入口
③コイン投入口
④操作パネル

実際のプレイに使用する サテライト

実際のゲームプレイ時に使用するのがサテライト。通常、メインユニット1台に対してサテライトは4台設置されており、どの台でも同じように遊ぶことが可能。基本的にはレバーとボタン、戦闘時はそれに盤面でのカード操作を加えて操作する。なお、プレイ後にはNESYSカードと、プレイ回数ぶんの使い魔カードが排出される。取り忘れないように注意しよう。



画面の見方

①メイン画面
②使い魔カード排出口
③NESYSカード挿入口
④コイン投入口
⑤スタートボタン
⑥プレイスクリーン（盤面）
⑦レバー
⑧技ロック／切り替えボタン
⑨決定／技ボタン
⑩キャンセル／アルティメットスペルボタン

ゲーム開始から終了までの流れ

ゲームスタートから、ゲームが終了し使い魔カードとNESYSカードが排出されるまでの一連の流れをチェック。モード選択や装備品選択など、さまざまな項目の意味を把握してプレイに臨もう。

①NESYSカードの挿入

サテライトのNESYSカード挿入口にNESYSカードを差し込み、必要なプレイ料金を投入してスタート。料金は店舗によって異なるので注意。

②主人公の作成（初回プレイ時のみ）

初めてプレイする場合のみ、主人公を作成することになる。決められる項目は、性別と名前。なお、一度決めた性別と名前は変更できないので、しっかりと考えておこう。

③モード選択

4つのゲームモードから選ぶ。初めての人は、まず「ゲーム説明」をプレイして、次に「ストーリーモード」を遊ぶのがオススメ。

ストーリーモード



章立てに構成されたストーリーを進めていく。各章の最終ステージには手強いボスが登場。

オンライン対戦



全国のアミューズメント施設にいるプレイヤーたちと、オンラインで対戦プレイを行える。

ローカル対戦



同じアミューズメント施設で遊んでいるプレイヤー同士で、対戦プレイが行える。

ゲーム説明



全2回で終わるチュートリアル。ゲームのルールや操作方法などひと通りの遊び方を学べる。

④装備品の選択

主人公の装備品を選択する。装備品には武器、兜、鎧、盾の4種類があり、それぞれ所持しているものから自由に組み合わせることが可能。装備によって主人公の能力値と外見が変化する。



詳しくはP.235へ

⑤使い魔カードの登録

使用したい使い魔カードを盤面に置き、使い魔カードの登録（＝デッキの構築）を行う。配置した使い魔カードはメイン画面に表示されるが、カードを盤面から退ければ登録をキャンセルできる。なお、使い魔カードは合計90コスト以内であれば何枚でも登録可能。



詳しくはP.234へ

⑥主人公の種族選択

ここでは主人公の種族を選択することになる。選んだ種族に応じて主人公の弱点属性が変化する。なお、主人公と同種族の使い魔を多く登録している場合は、使い魔のステータスにボーナスが付く。また、主人公の各属性に対する耐性能力を確認することもできる。



カード プレイに必要な3種類のカード

プレイするには、NESYSカード、プレイヤーカード、使い魔カードの3つが必須となる。どれか1つでも欠けるとプレイできないので、カードは絶対に忘れないよう注意！　なお、メインユニットでスターターパックを買えば、これらすべてをそろえることができる。

初めての人はスターターパックを購入しよう

データ保存用のカード



NESYSカード

◀プレイヤーの戦績や所持する装備品を保存できるカード。保存回数は100回。

ゲームプレイ用のカード

使い魔カード

▶ゲーム中に盤面上で動かして戦闘に使用するカード。複数のカードを登録でき、その組み合わせは数え切れないほど。ただし同名カードの登録は1枚まで。

詳しくはP.234へ



プレイヤーカード

▶1枚だけ登録できるプレイヤー自身を象徴する主人公カード。使い魔カード同様に盤面上で動かして使用する。本誌の付録カードもこのプレイヤーカードだ。

詳しくはP.234へ



CHECK! 前作のカードを有効活用しよう

1 NESYSカードの引き継ぎ

前作で使用していたNESYSカードをサテライトのNESYSカード挿入口に入れると、プレイデータの引継ぎが可能。プレイ回数、経験値、称号、使い魔レベルなどをある程度引き継いだ状態でゲームを開始することができる。

引き継ぎ可能なデータ

- プレイ回数
- 使い魔レベル
- 経験値
- 称号　　etc...

2 前作の使い魔カードも使用可能

前作のカードは、排出こそされなくなったものの『II』でも引き続き使用することができる。前作をプレイしていた人は、新カードがそろうまで旧カードを使用するのもいいだろう。



使い魔カードの見方

使い魔カードの能力を見分けるポイントを解説する。
各データの意味を理解して、カード選びの参考にしよう。

種族
使い魔の種族。種族は全5種類で、それぞれに弱点や能力の特徴がある。

フィールドスキル
フィールド上に出ている使い魔が自動で発動させるスキル。

コスト
カード登録時に消費するコスト。丸1個につき10コストで計算。

スピード
使い魔の移動速度。4段階あり、矢印が多いほど速いことを示す。

特殊技
使い魔が使用できる固有技。大まかなタイプと技名が表記されている。



サポートスキル
ストックプレイスの使い魔が、フィールド上に出ている使い魔に影響を与えるスキル。

レアリティ
カードの希少度。コモン、アンコモン、レア、スーパーレアの4段階。

ATK情報
通常攻撃の威力、攻撃範囲、属性を表す。攻撃範囲は属性の左に記され、無表記は単体攻撃、「複」は複数攻撃、「散」は拡散攻撃を示す。

DEF情報
防御力と弱点属性を表す。属性は撃、炎、雷、闇、光の全5種類。種族ごとに弱点属性が決まっている。



通常攻撃範囲
通常攻撃の範囲を図で記載。単体、複数、拡散の3種類でそれぞれ範囲が固定され、使い魔ごとの違いはない。この中に敵を捉えると攻撃を開始し、その後は捉え続けている限り一定間隔で自動的に攻撃し続ける。

特殊技の詳細
特殊技のタイプ、特殊技の名前、攻撃属性（ある場合のみ）、効果範囲、詳しい効果説明が記載されている。特殊技の名前の右に「複」のマークがあれば、範囲内の味方または敵全体に対して効果を及ぼすことを示す。

⑦アルティメットスペルの選択

主人公が使える究極魔法・アルティメットスペルを選択。修得しているものから、レベル1、レベル2、レベル3のスペルをそれぞれ1つずつ選ぶことになる。だたし、同系統のスペルはどれか1つしか選ぶことができないので、効果的なレベルを選ぼう。



詳しくはP.235へ

⑧バトルスピードの選択

ここではゲーム中の攻撃間隔の早さを決めることができる。スピードには1から3までの3段階があり、数字が大きいほど戦闘のテンポが早い。最初はスピード1を選ぶといいが、プレイヤーの称号レベルが4になるとスピード3に固定される。慣れたと感じたら徐々に上げていこう。



プレイヤーの称号レベルが4になったら自動的にスピード3になる!

⑨出撃パーティの選択

ここでは、最初に出撃するパーティ（1stパーティと呼ばれることも）を選択することになる。パーティの選択は、プレイヤーカードと最大3枚の使い魔カードをパーティエリアに置くことで行われる。このとき最初の出撃パーティに加わらない使い魔カードも、ストックエリアに忘れずに配置しておこう。

パーティエリア
ゲーム開始直後に出撃させるプレイヤーカードと使い魔カードを置くエリア。使い魔カードは最大3枚までしか配置できない。



ストックエリア
控えの使い魔カードの置く、プレイスクリーンの手前にあるエリア。倒された使い魔のカードをここに戻すと復活カウントが始まる。

⑩ゲームスタート

画面が切り替わり対戦がスタート。最長で約10分のバトルを行う。敵パーティと戦いながら、アルカナストーンの制圧を目指そう！



詳しくはP.233へ

⑪リザルト

対戦が終了すると、プレイ内容の評価へ移行。評価はS、A、B、C、Dの5段階に分かれており、評価に応じた経験値が主人公と使い魔に割り振られる。また、戦闘後には必ず装備品を獲得できる！



⑫カード排出

最後に、NESYSカードと使い魔カード入りのビロー袋が排出される。新たな使い魔カードを手に入れて、さらなる高みを目指そう！



SYSTEM 戦闘システム解説

ルールから操作方法まで、基本システムを網羅

カードゲームに高いアクション性を持たせた"操作方法"、多彩な情報を得られる"画面表示"、幅広い戦略性を実現する"ルール"を一挙に解説する。本作独自の基本システムを、余すことなくチェック！



操作 レバー・カード・ボタンの3つを組み合わせて行動

『LoV』は、レバー操作、ボタン操作、カード操作の3つの方法でパーティを操作して戦っていくことになる。一見複雑そうに見えるが、基本的にはレバー操作でパーティ移動、カード操作で個別識別と移動、ボタン操作で特殊技の使用と覚えておけば問題く戦えるだろう。ゲームプレイの根幹なので確実に覚えておこう。

レバー操作

レバーを倒すことでパーティがマップ全体を移動することができる。また退却&出撃の操作も行える。

1 パーティ全体の移動

移動したい方向にレバーを倒すと、パーティ全体が移動する。広大なフィールドを動き回るために、最も多用する操作だ。このとき、パーティ全体の移動速度は、一番スピードの低いキャラクタの速度になる。





2 ストックプレイスへの退却と出撃

ゲート（P.233参照）の前でレバーを下方向に入れ続ければストックプレイスへの退却ができ、HPの回復やパーティの入れ替えを行える。出撃したい場合は、退却時とは逆にレバーを上方向に入れ続ければOKだ。





ボタン操作

ボタンを押せば、特殊技やアルティメットスペルが発動。任意のカードをロックすることもできる。

1 選択中のカードをロック

ゲーム中は、常に最後に動かしたカードが選択されている状態になる。そこで、「技ロックボタン」の出番だ。このボタンを押すと、押した時点での選択カードにロックされ、それ以降に別のカードを触っても選択されない状態になる。これによって、オーバーキル（P.235）や特殊技の使用時にカードを動かす必要がなくなり、特殊技を素早く使用できる。なお、カードがロックされると、詳細マップ上部にあるカードの名前の欄が、緑色から黄色に変わる。



2 特殊技やアルティメットスペルの発動

オーバーキル、特殊技、アルティメットスペルは、それぞれのゲージが溜まった状態で「技ボタン」か「アルティメットスペルボタン」を押すと発動。筐体の左右に同じボタンが1つずつある。





◀▲オーバーキル、特殊技、アルティメットスペルは、戦況を一変させられる効果を持つだけに多用はできない。特にアルティメットスペルは各レベル1度きりしか使えないので、ボタンの押し間違えだけには注意したい。

カード操作

カードを動かして、表示されている画面内でのキャラクタごとに移動。こすったり回すことで多彩な操作もできる。

1 キャラクタ個別の移動

盤面上でカードを動かせば、キャラクタごとの移動を行える。陣形を変えるなど細かな操作ができるため、主に戦闘時に使用する操作だ。この時の移動速度は、各キャラクタのスピードがそのまま反映。また、表示されている画面外への移動はできない。





2 カードの選択

出撃中のカードを任意に1枚こすると、こすったカードが選択状態になる。その時に特殊技のゲージが溜まっていれば画面に効果範囲が表示され、特殊技の使用が可能に。ほかのカードを動かすと選択状態のカードが入れ替わるので、操作には注意を払おう。





3 敵への攻撃

使い魔の攻撃範囲は、フィールド画面に青色で表示される。敵をこの攻撃範囲内に捉えると、一定間隔ごとに自動で攻撃をする仕組みだ。そのため"いかに相手を捉え続けるか"が戦闘のカギとなる。より多くの攻撃を当てられるように、使い魔の向きや隊列の組み方を考えていこう。なお、敵使い魔の攻撃範囲は赤色で表示される。



◀いつも真正面からぶつかり合えるとは限らない。どんな方向に対してもキチンと攻撃できることが重要だ。

異なる特徴を持った3種類の攻撃範囲

単体、複数、拡散の3つの攻撃範囲には、さまざまな違いがある。まず、単体攻撃は長方形の形をしており、範囲内の敵1体しか攻撃できないぶんダメージが高く範囲が長い。複数攻撃は扇状の形をしており、範囲内の敵すべてを攻撃できるが1体に与えるダメージは低め。そして、拡散攻撃は3カ所の攻撃範囲内の敵すべてに攻撃できるが、敵の数に応じてダメージが分散。攻撃間隔は、単体、拡散、複数の順で短くなっている。どれも一長一短なので、それぞれの特性を活かせるように心がけよう。



◀1体に与えるダメージと攻撃間隔の短さは、全攻撃範囲のなかでトップ。



◀リーチが最も長く、特殊な攻撃範囲を持つ。先制攻撃や狙い撃ちが可能だ。



◀複数の敵に攻撃できる点と、多くの敵を攻撃したときの合計ダメージが魅力。

画面 メイン画面に表示されるのはフィールドと2種類のマップ

ゲーム中は、画面全体にフィールドが表示され、常にパーティの周囲一帯の状況を見ることができる。画面右端には詳細マップと全体マップが並び、前者はフィールドの内容を見やすく記号化し、後者は戦場全域の状況を表示。どれも重要な情報を示してくれるので、こまめにチェックを。



◀施設の封印など戦況に変化があった場合は、画面に何が起きたのか表示される。

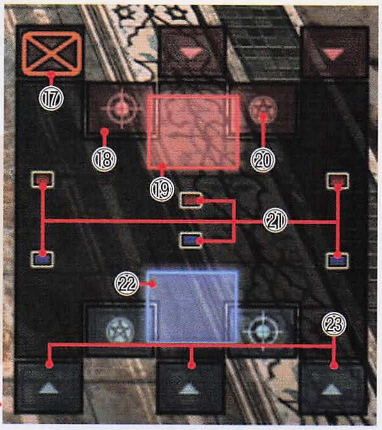
まずは画面内の情報を把握しよう



詳細マップ画面

⑦選択中のプレイヤー／使い魔の名前
⑧オーバーキル／特殊技の範囲
⑨フィールド
⑩出撃中の敵パーティ
⑪出撃中のパーティ
⑫オーバーキル／特殊技の使用可能マーク
⑬サポートスキル発動中のカード
⑭選択中の使い魔のサポートスキル名
⑮復活までのカウント
⑯ストックプレイス





全体マップ画面

⑰封印した施設
⑱サーチアイ
⑲敵パーティの位置
⑳アルカナストーンシールド
㉑アルカナストーン
㉒パーティの位置
㉓ゲートとストックプレイス

※青色が味方、赤色が敵の施設を示す

フィールド画面

①総アルカナストーンゲージ
②アルティメットスペルゲージ
③発動中のサポートスキル
④各アルカナストーンのゲージ
⑤残り時間
⑥オーバーキル／特殊技ゲージ

CHECK! キャラクタ情報の切り替え

フィールド画面上のキャラクタ情報は、スタートボタンを押すことで表示形式を切り替えられる。片方は大まかな攻撃力と防御力が、もう一方はHPが数値で確認可能。状況に応じて切り替え、キャラクタの状態をチェックだ!



ルール バトルを繰り広げながらアルカナストーンを制圧する

ゲームの勝利条件は、相手より多く総アルカナストーンゲージを削ること。いくら戦闘を優位に進めていても敵のアルカナストーンを制圧できなければ意味がない。互いに3つあるアルカナストーンの制圧を狙い、牽制しつつ戦っていくことになる。デッキによっては、直接戦闘を極力避け、施設を封印することで優位に展開していくなどの戦術もありえる。

勝利条件

- 相手の総アルカナストーンゲージを0にする
- 対戦時間終了時に相手よりも総アルカナストーンゲージの残量が多い
（ただしストーリーモードのボス戦では、時間切れは敗北となる）

アルカナストーンの制圧方法

アルカナストーン周辺の制圧範囲内にキャラクタを入れると制圧スタート。徐々に制圧ゲージが増加し、ゲージが1周するたびにアルカナストーンゲージを減少させられる。そして一定量減少させると制圧完了。敵の3つのアルカナストーンすべてを制圧すれば勝利となる。なお、スピードの低いキャラクタほど制圧速度が速かったり、制圧範囲内に味方が多いほど制圧速度が上昇するなどの特徴がある。





サークルに入って制圧しよう

◀アルカナストーンを囲む赤いサークルが制圧範囲。戦闘で敵を圧倒したら一気に進入!

特殊な制圧方法も存在!!

アルカナストーンに近づかずに制圧する方法も存在。これらも組み合わせて戦術を構築しよう。





◀▲敵を全滅させる"エクセレント"をとると、全アルカナストーンゲージを少しずつ減少させる。一部の特殊技でも、ほんのわずかだがゲージを減らせる。

CHECK! 制圧の妨害も可能

味方のアルカナストーンを制圧されている場合は、同じ制圧範囲に味方キャラクターを入れることで制圧を止められる。



◀アルカナストーン付近では、制圧範囲の中で戦うといい。

施設を壊せば戦況が優勢に!

フィールドには、両陣営の守りを固める4種類の施設が設置されており、それぞれ異なる機能を備えている。なお、施設の封印範囲に一定時間キャラクタを入れれば、その機能を封印することができる。

ゲート

パーティの出撃や退却に利用する施設。封印すると、敵の出撃と退却にかかる時間を長くすることができる。





サーチアイ

敵パーティの位置を察知する施設。封印することで、敵の全体マップに味方パーティの位置が表示されなくなる。

アルカナストーンシールド

アルカナストーンの防御力を高める施設。封印に成功すると、アルカナストーンの制圧速度がアップする。





ライフモニュメント

ストーリーモードのボス戦でのみ登場する施設。封印すると、ボスに特定の弱点属性を付与することができる。

デッキ デッキを構築する法則と組み方を把握しよう

デッキは、プレイヤーカード+合計90コストまでの使い魔カードで構築しなければならない。使い魔カードには10コストから5コスト刻みで、15、20、25、そして30コストまで存在。これらを自由に組み合わせて、規定コスト以内のデッキを作ろう。コストをすべて消費する場合は使い魔3体～9体のデッキ構築が可能。また、90コストに満たなくてもルール上は問題ないが、使い魔の能力はコストの高さに依存するので、ちょうど90コストになるよう構築したい。

デッキ構築の基本
使い魔の総コストがちょうど90になるよう編成

デッキ例1



総コスト90

デッキ例2



総コスト90

総コスト90以下ならどんな組み方もOK

CHECK! 種族をそろえてボーナス獲得

主人公と同じ種族の使い魔をデッキに多数入れておくと"種族ボーナス"が加算され、使い魔の攻撃力、防御力、HPのステータスが上昇する。ボーナス値は、同種族の使い魔カードの枚数に応じて増えていくため、特殊なコンセプトのデッキを使わない限りは、使い魔の種族を統一するのがオススメ。どうしても種族を揃えられない場合も、デッキの核となる種族を決めてボーナスを得られるようにしよう。



出撃時はデッキの中からパーティを選出

ゲーム中は、デッキの中から使い魔を選び"パーティ"を結成して戦うことになる。デッキの枚数は自由だが、パーティは主人公+3体までの使い魔で構成しなければならないので、控えの使い魔との戦力バランスを考える必要がある。なお、ゲーム中にストックプレイス内へ退却すると任意にパーティを編成し直すことが可能。戦闘で傷ついた使い魔を休憩させHPを回復させたり、敵に対して有効な使い魔を出撃させたりしてパーティを運用していこう。ちなみに、パーティの使い魔を入れ替えるには、パーティから外したい使い魔カードをストックエリアに、出撃させたい使い魔カードをフィールドエリアに置けばいい。

パーティ選択時の注意
- **主人公は必ず出撃**
- **選べる使い魔は同時に3体まで**



▲パーティを選択している間に、アルカナストーンが狙われる可能性も! 使い魔の入れ替えは素早く行えるようにしよう。

CHECK! 使い魔6体のデッキが安定

本作のデッキのなかでも扱いやすい使い魔6体のデッキ。使い魔3体ずつで2つのパーティを作れるため安定感が高い。一度倒された使い魔は復活に45秒かかるが、6枚デッキならたとえ全滅しても、次のパーティに入れ替えて、ノータイムで出撃できるからだ。



退却したら総入れ替え!!

使い魔 総勢120体以上もの個性豊かな魔物たち

多彩な組み合わせのデッキで戦術の幅を広げ、ゲームの中核を担っている使い魔。120種類以上の使い魔が存在し、種族やステータスなど、使い魔ごとにあらゆる要素が異なるのが特徴だ。また、フィールドスキルやサポートスキルに加え、特殊技といった能力も持っている。さまざまな要素を見比べながら使用するカードを選ぼう。

特徴の異なる5つの種族が存在

『II』の世界には5つの種族が存在し、使い魔は必ずどれかに属している。種族によって異なる特性を持っているため、使い魔を選ぶときに参考にするといいだろう。

弱点属性 どの種族にも、それぞれ1種類ずつ苦手とする"弱点属性"が存在する。弱点属性で攻撃されるとクリティカルダメージを受けてしまう。

人獣



サポートスキルを持つ使い魔が多く、スピードも速めで扱いやすいのが特徴。攻撃力が高い反面、防御力が低い傾向にある。

弱点属性 → 炎

神族



スピードが速く、フィールドスキルを持つ使い魔が多い。攻撃力と防御力は平均的で、どんな場面でも安定した能力を発揮。

弱点属性 → 闇

魔種



攻撃力の高い使い魔が多い戦闘向きの種族。ただし、全体的に防御力が低く、フィールドスキルを持つ使い魔も少なめ。

弱点属性 → 撃

海種



使い魔によって長所と短所が大きく異なる種族。多彩なタイプの使い魔が揃っているので、デッキのバランスが取りやすい。

弱点属性 → 雷

不死



防御力が高く、粘り強いのが特徴。全体的にスピードが遅く攻撃力が低いが、スキルを持つ使い魔が豊富に揃っている。

弱点属性 → 光

効果絶大な3つの能力

使い魔には、フィールドスキルとサポートスキル、そして特殊技という3つの能力が備わっている。どれも戦闘時に重宝するので、効果をしっかり覚えておこう。

特殊技

ゲージを消費して使用する、各使い魔の専用技。ステータス上昇技やダメージ技など効果は多彩。



フィールドスキル

フィールド上の使い魔が自動で発動するスキル。施設の封印速度や、アルカナストーンの制圧速度などが上がる。



◀フィールドスキルを持つ使い魔が封印範囲に入ると、封印速度が一気に上昇する!

サポートスキル

ストックプレイス上の使い魔が、出撃している使い魔に効果を与えるスキル。ストックプレイス内のサポートスキルを持つ使い魔のうち、一番左にいる使い魔のサポートスキルが発動する。



◀HPを徐々に回復したり、クリティカルダメージの減少するなど、すべて戦闘向けのスキル。

フィールドスキル一覧

スキル名	効果
ゲート	ゲートの封印・解除速度が上昇
サーチ	サーチアイの封印・解除速度が上昇
シールド	アルカナストーンシールドの封印・解除速度が上昇
リペア	全施設の封印を解除する速度が上昇
アルカナ	アルカナストーンの制圧速度が上昇

サポートスキル一覧

スキル名	効果
ゲージ	オーバーキル／特殊技ゲージの溜まる速度が上昇する
リジェネ	HPを徐々に回復することができる
レジスト	クリティカルで受けるダメージ量を減らすことができる
単スマ	単体スマッシュの威力が高くなる
複スマ	複数スマッシュの威力が高くなる
散スマ	拡散スマッシュの威力が高くなる

主人公 カスタマイズで強くなるプレイヤーの分身

主人公は、使い魔を使役して戦うゲーム内でのプレイヤー。必ずデッキに登録され、戦闘時も常に出撃し続けるため、最も使用する頻度の高いキャラクタだ。スキルは持たないが、特殊技と似たオーバーキル、そして究極奥義のアルティメットスペルを使用できるのが特徴。カードには何も書かれていないが、対戦が始まる前のカスタマイズで能力が変えられるので、うまくデッキの弱点を補おう。



◀主人公は死滅しても5秒で復活できる。前線で積極的に戦わせるといいだろう。

武器&防具を装備してステータスを強化



主人公の能力は、装備品によって左右される。武器によって攻撃力や属性、攻撃範囲などが、防具によって防御力とスピードなどが変動。武器と防具にはそれぞれランクがあり、ランクの高いものほどステータスを強化できる。また、装備品のなかには使い魔のステータスを上昇させるものがあり、デッキ全体の強化を図れることも!

装備によって変動する能力

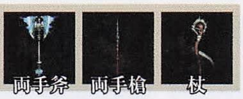
- ATK(攻撃力)
- DEF(防御力)
- 最大HP
- スピード
- 攻撃範囲
- 攻撃属性
- オーバーキル

武器&防具のタイプ一覧

片手武器
片手武器は、攻撃力が低い代わりに盾を装備できる。攻撃範囲は単体攻撃で統一されているが、レイピアと片手剣のオーバーキルは単体ダメージ技、片手斧は複数ダメージ技となっている。



両手武器
片手武器よりも攻撃力が高い反面、盾を装備できないのが特徴。攻撃範囲はどれも複数攻撃で、オーバーキルは両手斧のみ単体ダメージ技、両手槍と杖は複数ダメージ技と区別されている。



防具
防具には兜、鎧、盾があり、すべて装備できる(両手武器を選ぶと盾は装備不可)。なお、すべての防具に軽装備と重装備があり、重装備を選ぶと最大HPが上昇する代わりにスピードが減少。



主人公が使える2つの必殺技

主人公は、ゲージを消費することで2種類の必殺技を使用することができる。1つは敵に直接ダメージを与えられる「オーバーキル」。もう1つは、多彩な効果を得られる「アルティメットスペル」だ。それぞれに専用のゲージが存在し、ゲージが溜まっているときのみ発動できる。どちらも使いこなせば強力な武器になる。特にアルティメットスペルは効果絶大なので、しっかりと効果を確認しておきたい。

オーバーキル

画面左下のオーバーキルゲージが溜まっているときに使用でき、敵にダメージを与える技・オーバーキル。武器によって、ダメージや効果範囲の異なる技を繰り出せるので、武器を選ぶときはオーバーキルの性能にも注目しよう。またゲージ量と武器のランクに応じて高威力の技も出せる。

オーバーキルはゲージが溜まれば何度も使用可能



アルティメットスペル



▲アルティメットスペルを使いこなせれば、ピンチからの一発逆転も夢じゃない!

アルティメットスペルは、画面左上のアルティメットスペルゲージが溜まったときに使える主人公の奥義。ゲーム開始前にレベル1～3のものをそれぞれ1つずつ選び、ゲーム中にそれらを1回ずつ使用することができる。効果は、パーティ全体のHP回復やスピードの上昇など。なお、同じ名前のスペルでもレベルが上がれば効果が増す。

アルティメットスペルを使えるのは1試合中に各レベル1回だけ!

アルティメットスペル一覧

スペル名	効果
サクリファイス	主人公が使い魔1体と融合し、使い魔のATKやDEF、スピードなどが上昇
クロノフリーズ	ゲーム時間を一定カウント止める。ただし、停止中の制圧や封印は不可
リターンゲート	一瞬でゲート内に退却する
キュアオール	パーティ全員のHPが一定量回復する
クイックドライブ	一定時間、全員がスピード4になる。ただし、効果中はフィールドスキルのアルカナ無効
アディション	ストックプレイス内の使い魔をパーティに追加する(パーティが4人未満の場合のみ)
シーリング	施設を封印する(封印する施設はスペルのレベル依存)
アウェイク	施設の封印を解除する(解除する施設はスペルレベル依存)
リザレクション	ストックプレイス内にいる使い魔の復活時間を減らす

アルティメットスペルはプレイ回数に応じて習得していく!

コレができたら初心者卒業!? 『LoVII』テクニック講座

カード操作を利用した、3つの実戦向けテクニックを紹介。さまざまなテクを学んで着実にステップアップしていき、全国のライバルたちに差をつけよう!

1「スマッシュ」で通常攻撃のダメージアップ

通常攻撃をするときに特定のカード操作をすれば、よりダメージの大きいスマッシュが発動する。スマッシュを繰り返せば徐々にダメージが増加していき、かなりのダメージアップを期待できる。出し方は攻撃方法によって異なるため、パーティ全員で同時に行うことは難しいが、どれか1種類だけなら初心者でも十分狙える。カード操作は忙しくなるが、ぜひ修得しておきたい。



◀スマッシュを使いこなせれば、戦力差をテクニックで覆すことも可能!?

各種スマッシュの出し方



◀単体攻撃の場合は、カードをナナメに動かして対象に当てることでスマッシュ発動。



◀複数攻撃でスマッシュを出すには、対象を捉えつつ円を描くように動かし続ければいい。



◀カードを一旦静止させてから真っすぐ動かして当てれば、拡散攻撃のスマッシュ発動。

2「壁」を作って味方を護衛

残りHPが少ない使い魔がいるときは、ほかの使い魔を盾にして敵の攻撃が当たらないようにするといい。守りたい使い魔のカードを下げ、敵との間にほかのカードを並べるだけなので、すぐに使いこなせるだろう。



▶HPの少なくなったキャラクタがいたら、すぐさま後ろに下げること。



◀HPが多く、防御力の高いキャラクタを壁にして、敵の攻撃をガード。

3「カード反転」で素早く退却

敵パーティから逃げたいとき、カードを敵に向けたままだと勝手に攻撃が出てしまい、動きが止まってしまう。逃げるときはカードを敵のいない方向へ向け、ムダな攻撃が出ないよう気をつけよう。



STORY ストーリー攻略

進化した「ストーリーモード」序盤の3章を攻略!!

ロードたちの物語を追いながら、さまざまなボスたちと戦っていく1人専用モード「ストーリーモード」。対戦プレイとはかなり違った感覚でプレイが楽しめる。3章までを2ページに凝縮して一気に攻略！



「ストーリーモード」の基本

「ストーリーモード」は「オンライン対戦」とは異なる部分がいくつかある。それらを覚えておけば「ストーリーモード」攻略時に有利になる。一番重要なのは「オンライン対戦」とは異なり、対戦する使い魔たちの種類や弱点属性が事前にわかるということ。つまり相手の弱点を攻撃できる属性の使い魔や、逆に相手から弱点を攻撃されない種族の使い魔だけでデッキを組めば、それだけで非常に有利に戦うことができる。デッキ構築から勝負は始まっているのだ。またほかにも以下のような違いがあるので覚えておくこと。



◀各章のステージ1と2では、COMもプレイヤー同様に、1stパーティが全滅したら2ndパーティを出撃させてくることを覚えておこう。

POINT 1 2ndパーティ撃破後にできるスキを突く!

COMのパーティでもプレイヤーのパーティと同様、倒された使い魔が復活するまでには一定の時間が必要になる。そのため敵の2ndパーティ撃破後はまだ1stパーティが復活していないことが多く、スキが生じる可能性が高い。このスキに制圧やパーティの回復を行うと有利に戦える。



▶人との対戦ではこのようにわかりやすいスキは生じにくいが、COM戦では発生しやすいので利用しよう。

POINT 2 リーダー以外を先に倒してエクセレントを狙う!

「ストーリーモード」では敵のリーダーを撃破後、一定時間経過すると配下の使い魔がストックプレイスにワープして逃げてしまう。こうなるとエクセレントが狙えなくなるので、先に配下の使い魔を倒したほうがいい。ただしリーダーが強い場合はそちらの撃破を優先するといい場合もある。



▶配下を倒している間にこちらの使い魔が倒される場合は、リーダーを先に狙ったほうが被害を抑えられる。

CHECK! こんなザコ敵に注意!

アルカナ周辺にいるザコ敵

「ストーリーモード」では敵リーダーが率いる使い魔以外に、敵アルカナストーン周辺にも使い魔が待機している。パラメータ的にはかなり弱いが、敵の本隊と同時に戦うとやはり不利になるので、倒せるときに倒すか、先に本隊を倒してから近づこう。一応、経験値も獲得可能。



▲攻撃力の高い使い魔なら、一撃で撃破できることも多々ある。



◀一度倒しても一定時間経過で復活。ただし何度か倒すと復活しなくなる。

リーダーから離れて行動する別働隊を見逃すな

3章以降では、リーダーから離れてこちらの施設を封印してくる敵使い魔が現れる。このような場合、施設に先回りして各個撃破を狙うと戦いやすい。





◀▲別働隊の有無については、全体マップを確認すれば判断可能。パーティのスピードが速い場合、敵の分散前に接近すれば、リーダーも別働隊も一緒に攻撃できる場合がある。

ストーリー攻略

ここからは「ストーリーモード」の3章までを具体的に攻略していこう。通常ステージにあたる1、2ステージのリーダーデータは以下のとおり。これを参考にリーダーの弱点属性で攻撃可能な使い魔を多数用意しておけば攻略はかなりラクになる。また、難易度の違いによってパラメータも大きく変わることがわかるだろう。どうしてもクリアできない場合、難易度を「イージー」に下げる手もあることを覚えておきたい。





▲▶配下の使い魔がリーダーと違う弱点なこともあるため、こちらの属性を1つに絞るのは避けたい。

各章ステージ1&2リーダーデータ

ステージ	ボス名	HP	攻撃力	防御力	弱点属性
1−1	タイタン（イージー）	500	30	15	撃
1−1	タイタン（ノーマル）	500	40	20	撃
1−2	ラムウ（イージー）	500	25	25	闇
1−2	ラムウ（ノーマル）	500	75	25	闇
2−1	ウォータードラゴン（イージー）	500	30	30	雷
2−1	ウォータードラゴン（ノーマル）	500	50	30	雷
2−2	ファイアドラゴン（イージー）	500	35	30	撃
2−2	ファイアドラゴン（ノーマル）	500	65	35	撃
3−1	チェシャ猫（イージー）	500	40	25	炎
3−1	チェシャ猫（ノーマル）	500	70	25	炎
3−2	ジャバウォック（イージー）	500	60	25	撃
3−2	ジャバウォック（ノーマル）	550	80	30	撃

各章ステージ1&2のポイント

第1章 凍てつく大地 ラグナロク

操作練習&経験値稼ぎをしよう

まだ敵の能力値も低く、凶悪な特殊技もないため操作の練習に最適。スマッシュや施設封印などの練習をしたり、できるだけ多くの敵を倒して経験値を稼いだりすれば、1度の対戦を最大限に活用できる。即クリアはもったいない！



◀経験値を稼ぐなら、評価よりも敵撃破数を優先。エクセレント8回が目標だ。

第2章 竜の巣 ドラコニア

特殊技で優位に立て!

第2章から、特殊技やアルティメットスペルをしっかり使わないと苦戦し始める。1、2ステージどちらのリーダーも特殊技で自分の能力値を上昇させるので、先にこちらの特殊技を駆使して倒してしまうのが安全。



◀敵の弱点に合わせてデッキを組んでいれば、まだまだ楽勝だが油断大敵。

第3章 悪夢の王国 アンブラソルム

施設を封印されないように

初心者の最初の壁になるであろう第3章。別働隊に施設を封印されるとかなり不利になるので、最優先で封印を防ごう。「相手が複数攻撃ならパーティを散開させる」「HPの減った使い魔は後方に下げる」なども実行したい。



◀3章から敵の2ndパーティが3体に。1stパーティ撃破後は回復に戻ろう。

ボス攻略

ここからは第3章までのボスステージを攻略するポイントを解説していく。ボスステージは通常ステージとは異なる要素が満載。重要なのは「タイムアップまでにボスを倒せないと敗北」というルール。時間内に撃破するためのポイントとは！



第1章　凍てつく大地 ラグナロク

フェンリル

弱点属性	炎
HP	HP:2000(EASY)、2500(NORMAL)
防御力	150

敵の攻撃を回避して反撃!

フェンリルは近距離攻撃の「ムーンファング」（前方180度が範囲の複数攻撃）以外は避けやすい。無理に接近せず遠距離攻撃を待ち、それを回避しつつ接近してスマッシュ。そしてすぐに逃げれば安全に戦える。時間切れになる場合「ムーンファング」を一度に全員が受けないため、パーティを2手に分けて挟み撃ちを仕掛けよう。

パイルバレットは密集して避ける

フェンリルから離れていると放ってくる遠距離攻撃。2つの弾の間を抜けることも一応可能だが、パーティの4人全員が生存している場合はレバー操作で大きく迂回して回避するほうが安全。発射中に横へ回り込み、がら空きになったフェンリルの脇腹へスマッシュを決めると効果的。全弾受けるとまず撃破されるので注意しよう。弾速はさほど速くないので落ちついて動こう。

攻撃を中断してグレイプニルを回避!

最大5連続HITする、極太レーザーのような特殊技。発動直前、「WARNING」と危険な位置に表示されるため、急いでそこから離れよう。離れる際、敵を攻撃しているとレバーを操作しても移動しなくなるので、カードはフェンリルがいる方向以外へ向けること。回避さえできれば「グレイプニル」中のフェンリルは格好の的になるので一気に攻勢に出よう。

パイルバレット		
攻撃力	60(EASY)、100(NORMAL)	属性　撃

グレイプニル		
攻撃力	100(EASY)、150(NORMAL)	属性　撃



◀パーティが分散していると完全に避けられない場合も。事前に密集させておこう。



◀「グレイプニル」も、パーティを密集させておいたほうが回避しやすい。



第2章　竜の巣 ドラコニア

シャドウドラゴン

弱点属性	光
HP	落下3回
防御力	―

高コストパーティで一気に勝負!

縦長のステージを巨大なシャドウドラゴンが少しずつ進んでくるボスステージ。シャドウドラゴンはアルカナストーンを瞬時に制圧してしまうため、ストックプレイスへ戻ってパーティを変える時間はほとんどない。そこで最初から高コストの3体でパーティを組み、倒されないように戦おう。回復系のアルティメットスペルも忘れずに。

正面で戦い、ブレスを避ける

正面から攻撃していると、シャドウドラゴンはブレスで攻撃してくる。ブレスは直前の動作から実際の攻撃までの時間が長いため、パーティをまとめておけばレバー操作で簡単に回避可能。「攻撃」→「ブレス回避」→「正面へ戻る」を繰り返してダメージを与えよう。



▼ブレスは炎属性なので、念のため炎が弱点の使い魔は使わないほうがいい。



▲横側から攻撃すると爪からの衝撃波を出してくる。こちらのほうが回避しにくい。

アースウェーブ中は回避に専念

シャドウドラゴンが特殊技「アースウェーブ」を使ったら、すぐにパーティを縦にまっすぐ並べよう。そしてレバー操作で岩の後ろに隠れれば、レーザーを受けずに済む。レーザーは3回連続攻撃なので油断しないように。なお「アースウェーブ」中は、玉砕覚悟でシャドウドラゴンに接近してもダメージを与えられないので回避に集中。



◀接近しすぎると岩に当たってダメージ。さらに岩が壊れてレーザーも防げなくなる。



第3章　悪夢の王国 アンブラソルム

ダークアリス

弱点属性	撃→雷→光
HP	状況に応じて変化
防御力	変化

巨大化ダークアリスを3度倒せ!

分身や巨大化、ジャンプ踏みつぶし攻撃など、多彩な特殊技で攻めてくるダークアリスは初心者第2の壁といっても過言ではないだろう。ダークアリス戦でもシャドウドラゴン戦と同様、高コストの3体でデッキを組むか、または2回目と3回目の分身戦対策に雷属性3体＆光属性3体で組むと戦いやすい。足りない属性は主人公武器で補強。



▲分身は複数攻撃特殊技を使ってくるので、まとめて相手にするのは危険。1体ずつ確実に撃破。



▶分身の攻撃属性は1度目が光、2度目が撃、3度目が雷。弱点は巨大化時と同じで撃→雷→光。

分身を各個撃破で素早く倒せ!

ダークアリスは最初に分身を行う。分身たちはアルカナストーンやサーチアイなど1体ずつ別々の場所へ移動するので、1体になったところを各個撃破すると最小限のダメージで撃破可能。分かれる前に接近すると複数のダークアリスから攻撃を受けてしまうので、サーチアイかアルカナストーンシールドの前で待機し、接近してくる相手から倒そう。分身が2体以下になると、一定時間（イージー＝60秒、ノーマル＝45秒）の経過でダークアリスは巨大化する。

ラビットジャンプ直前にカードを四隅へ

ラビットジャンプの演出画面が表示されたら、カードをまとめて盤面の端へ動かす。そして画面に「WARNING」が表示された直後、レバー操作で外側へ移動すれば回避できることも。



▶この画面の表示中にカードをまとめ、盤面の端に動かしておこう。



▲「WARNING」の表示後にレバーで移動。スピードは最低3、できれば4がいい。

分身の素早い撃破が勝利につながる

巨大化ダークアリスを倒すと、攻撃属性と弱点属性が変化して再度分身が行われる。そして3度撃破すればクリアに。各状況でのダークアリスのパラメータは以下のとおり。分身中に多くのダークアリスを撃破することが勝利のカギとなる。



▲少々ムリしてでも、分身中のダークアリスを1体でも多く倒そう。

ダークアリスの分身数

難易度	分裂1回目	分裂2回目	分裂3回目
イージー	4分身	5分身	6分身
ノーマル	5分身	6分身	7分身

ダークアリスの状況別パラメーター一覧

状況	イージー			ノーマル		
	HP	攻撃力	防御力	HP	攻撃力	防御力
小型ダークアリス	300	50	50	365	60	50
残り2体以下で巨大化	600	100	60	1000	150	100
残り3体で巨大化	900	110	60	1200	170	100
残り4体で巨大化	1200	120	60	1400	190	100
残り5体以上で巨大化	1500	130	60	1600	210	100

CARD カードリスト
注目のカードリスト&オススメデッキ

システムを理解したら次はいよいよ実戦！　ここでは種族別のオススメデッキをもとに、デッキ構築のポイントをお届けしていく。さらに『II』の注目カード5種族60枚のリストも公開！



デッキ構築のポイント

最初はスターターパックを使えばいいが、やはり自分だけのデッキを考えるのは大きな楽しみ。そこでここでは、デッキ構築で押さえておきたいポイントを解説していこう。



◀プレイヤーの種族は、デッキの核となる種族と同じにするのが定石だ。

1 攻撃属性を分散させよう

5種類用意された攻撃属性。これはデッキになるべく多くの属性を入れるのが基本だ。敵がどんな構成でも弱点を突ける用意をしよう。

2 スピードは統一！

プレイヤーと使い魔の移動速度は、一番遅い者に合わせられてしまう。最初のうちはスピード3か4で統一しておくと戦いやすい。

3 フィールドスキルで戦術に幅を！

サーチやゲートといったフィールドスキルが多彩なら、苦手な構成の敵でも、封印や逃げの戦術でしのげることもある。スキルが多ければ、それだけ幅広い戦い方を選択することが可能になる。



◀ときには正面衝突ではなくからめ手が功を奏することも。

種族別オススメデッキ

注目カードのなかから厳選したデッキの性能&運用法を解説！

今回紹介するカードから厳選した5種族それぞれのオススメデッキと、そのポイントを解説！

人獣

サポートで攻撃面を徹底強化!

リディアの攻撃速度アップと、ウォーロックの攻撃力アップで攻撃面を強化する超攻撃型デッキ。さらにカインとエッジの特殊技で、ダメージを与えていきエクセレントを狙うのもいい。プレイヤーは、使い魔で補えていない炎属性の武器を装備すれば属性のスキがなくなる。

デッキリスト：リディア／カイン／エッジ／チェシャ猫／ウォーロック



神族

オーディンが戦力の肝に

攻撃も制圧もできるバランスデッキ。オーディンの特殊技が、自身が死滅しない限りダメージが上がるというものなので、セラの天使の回復効果、グリンブルスティの無敵化能力を駆使して、オーディンを守り抜けるかがカギになる。プレイヤーの武器は闇属性がオススメだ。

デッキリスト：オーディン／ミネルバ／セラの天使／グリンブルスティ／スリュム



魔種

攻撃強化で攻めきれ!

攻撃力強化の効果を持つ使い魔が多い攻めのデッキ。プレイヤーは撃属性の武器で挑もう。

デッキリスト：ダンターグ／九尾の狐／フェアリー／ファイアドラゴン／テスカトリポカ／桜華



海種

拡散攻撃を使いこなせ!

新攻撃手段「拡散」キャラと攻撃力強化系が多く、それを使いこなせるかがカギになる。

デッキリスト：水虎／大気の精霊／ドラゴニュート／ナキサワメ／ヤクシニー／メガロドン



不死

アルカナストーン付近で戦え!

アルカナ封印中は効果が上がるモルガンの能力と、アルカナ残量で威力が異なるタナトスの能力を生かすため、常にアルカナを封じながら戦いたい。スカルミリョーネの攻撃力吸収も駆使しながら、半攻撃半封印のスタンスで戦おう。プレイヤーは光属性の武器がいいだろう。

デッキリスト：ゴルベーザ／スカルミリョーネ／モルガン／女郎蜘蛛／タナトス





人獣






1 リディア


2 カイン


3 ロックブーケ


4 エッジ


5 ノエル


6 極楽鳥


7 野生語りのガラク


8 パラディン


9 ブラウニー


10 チェシャ猫


11 ウォーロック


12 トリフィド

神族注目カードデータ

1	SR	リディア	ATK	35	DEF	35	コスト	15	SPEED	3	範囲	複	特殊技	ヘイスガ			効果 範囲内の味方すべての攻撃間隔を一定時間短くする(範囲内の種族が人獣の場合、効果が上がる)
			スキル	－			サポート	ゲージ			属性	光	効果対象	複	属性	－	
2	SR	カイン	ATK	60	DEF	25	コスト	20	SPEED	4	範囲	複	特殊技	ジャンプ			効果 範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる
			スキル	－			サポート	Wレジスト			属性	撃	効果対象	単	属性	撃	
3	SR	ロックブーケ	ATK	65	DEF	55	コスト	25	SPEED	3	範囲	散	特殊技	テンプテーション			効果 範囲内の敵すべての通常攻撃範囲を一定時間縮小する。さらに、敵パーティを味方パーティの方向へ引き寄せる
			スキル	サーチ			サポート	W単スマ			属性	闇	効果対象	複	属性	－	
4	R	エッジ	ATK	70	DEF	30	コスト	25	SPEED	4	範囲	複	特殊技	らいじん			効果 範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる
			スキル	－			サポート	Wリジェネ			属性	雷	効果対象	複	属性	雷	
5	R	ノエル	ATK	90	DEF	50	コスト	30	SPEED	4	範囲	単	特殊技	月影			効果 敵パーティの位置に無属性の攻撃をする。特殊技の発動位置が敵パーティに近いほど攻撃回数が増える。ただし攻撃は敵、味方すべてにダメージを与える
			スキル	Wゲート、Wサーチ			サポート	W複スマ			属性	撃	効果対象	複	属性	無	
6	R	極楽鳥	ATK	40	DEF	20	コスト	10	SPEED	4	範囲	散	特殊技	虹色の護法印			効果 範囲内の敵すべての防御力を一定時間下げる。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる
			スキル	－			サポート	単スマ、複スマ			属性	雷	効果対象	複	属性	－	
7	R	野生語りのガラク	ATK	45	DEF	25	コスト	15	SPEED	3	範囲	複	特殊技	踏み荒らし			効果 範囲内の味方1体の通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする
			スキル	－			サポート	－			属性	闇	効果対象	単	属性	－	
8	UC	パラディン	ATK	40	DEF	60	コスト	20	SPEED	3	範囲	単	特殊技	ランパート			効果 範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる(範囲内の種族が人獣の場合、大幅に上がる)
			スキル	サーチ			サポート	Wレジスト			属性	光	効果対象	複	属性	－	
9	C	ブラウニー	ATK	55	DEF	25	コスト	15	SPEED	4	範囲	単	特殊技	ダウンステップ			効果 アルカナストーンゲージを一定量減らす
			スキル	－			サポート	Wレジスト			属性	雷	効果対象	－	属性	－	
10	C	チェシャ猫	ATK	30	DEF	30	コスト	10	SPEED	4	範囲	単	特殊技	猫の微笑み			効果 範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる
			スキル	－			サポート	ゲージ			属性	闇	効果対象	複	属性	－	
11	C	ウォーロック	ATK	65	DEF	35	コスト	20	SPEED	3	範囲	散	特殊技	フェザーステップ			効果 範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる。さらに、効果中に敵パーティを全滅させると、移動速度が上がる
			スキル	サーチ			サポート	－			属性	闇	効果対象	複	属性	－	
12	C	トリフィド	ATK	45	DEF	35	コスト	15	SPEED	3	範囲	単	特殊技	腐食油			効果 範囲内の敵すべてに一定時間闇弱点を付加する
			スキル	－			サポート	W単スマ			属性	闇	効果対象	複	属性	－	

種族別座談会 人獣編

人気キャラ大集合! とくにノエルの能力に注目!

ライター A (以下、A)：ということで、担当ライターのボクらが『Ⅱ』のカードについて、いろいろあることないことしゃべっちゃいますよ!
ライター B (以下、B)：まだ全カードの半分しか触ってないけど。あ、ないことはしゃべっちゃダメだよ。
A：では早速「人獣」ですが、リディアとロックブーケ、魅惑の2大ヒロインが集結です!
B：うんうん。人気でそうだよねー。
A：……。
B：…………え？ それだけ!?
A：え？ ほかになんかあるの!?
B：いやいや、コラボカードの人気どころは集まってるねとか、ブラウニーかわいいねとか、な？
A：あ、はい。そういえば、先日開催された公式大会の映像で、ノエルが出たとき会場がどよめきましたね。
B：今までにない能力だったからね。
A：どこが今までと変わってるの？
B：敵の位置に発動するとか、敵との距離で攻撃回数が変わるとか、味方もダメージ受けちゃうとか、すべてが新しいといってもいいくらいの能力なのよ。
A：へえ前作経験者には注目の使い魔ってことか。
B：人獣デッキなら人気は高くなりそうだね。
A：個人的に注目なのは、幼女時代のリディアがカード化されるか！ ってとこだけどね。
B：オマエは結局そこなのか……。

※表内にあるSR、R、UC、Cはレアリティを示し、それぞれSR＝スーパーレア、R＝レア、UC＝アンコモン、C＝コモンとなる。

神族





1 オーディン　2 ワグナス　3 ラムウ　4 アスラ　5 サルカン・ヴォル



6 ミネルバ　7 セラの天使　8 仁王・吽　9 ルナ　10 クリシュナ　11 グリンブルスティ　12 スリュム

神族注目カードデータ

No.	レア	名前	ATK	DEF	コスト	SPEED	スキル	サポート	範囲	属性	特殊技	効果対象	属性	効果
1	SR	オーディン	75	65	30	4	Wゲート	レジスト	単	雷	斬鉄剣	単	雷	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる
2	SR	ワグナス	60	55	30	4	ゲート	単スマ	複	光	サイコバインド	複	光	範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。さらに、移動速度を一定時間下げる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる
3	R	ラムウ	35	35	15	4	ゲート	－	複	雷	裁きの雷	複	雷	範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる
4	R	アスラ	65	55	25	4	Wサーチ	－	単	撃	夢幻監獄	複	－	範囲内に敵が1体でもいる場合は、一定時間敵の退却時間を延長する
5	R	サルカン・ヴォル	80	60	30	3	Wサーチ	－	散	炎	ドラゴンの影	－	－	自身の攻撃間隔を一定時間、短くする
6	UC	ミネルバ	55	45	20	4	Wゲート	－	単	炎	不知火の舞い	単	炎	範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージを与える。さらに、敵ゲートを封印中は威力が上がる
7	UC	セラの天使	50	50	20	4	Wゲート	－	単	光	天使の慈悲	複	－	範囲内の味方すべてのHPを回復する（範囲内の種族が神族の場合、大幅に回復する）
8	UC	仁王・吽	50	20	15	2	リペア、Wシールド	－	複	撃	調伏の儀	複	撃	範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。さらに、防御力を一定時間下げる
9	UC	ルナ	45	10	10	4	－	単スマ	複	炎	ムーンライト	－	－	範囲内の味方1体の攻撃力と移動速度を一定時間上げる。ただし、自身は死滅する
10	C	クリシュナ	35	25	10	4	Wゲート	－	単	光	夢境への導き	－	－	敵のサーチアイの封印ゲージを、一定量増加させる
11	C	グリンブルスティ	25	35	10	1	Wアルカナ、Wゲート	複スマ	単	撃	闇払いの息	－	－	範囲内の味方1体が闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる
12	C	スリュム	40	20	10	4	ゲート	－	散	撃	ハッピースマイル	複	－	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる

種族別座談会 神族編

バランスデッキの雄 神族の注目はあの笑顔!?

A：さて、お次は「神族」ですよ！
B：神族は前作でも人気があった種族だから、注目している人も多いんじゃないかな？
A：なんで人気だったの？
B：移動速度が速い使い魔が多くて使いやすいってのと、コラボ系の人気カードが多めだったって理由かな。
A：今回も、オーディンとかラムウとか、『FF』の定番召喚獣がいるね。
B：移動速度が速いっていう特徴もしっかり引き継いでいるし、人気は出そうな予感がする。
A：なかでもとくに注目な使い魔は……
B：使い魔は？
A：スリュムでしょう！
B：え？　スリュ……、え！？
A：あの笑顔は無性に惹きつけるものがあるよね。
B：う、うん。まあ確かに、前作でも似たような巨漢使い魔のギガスが一部で異常に人気あったりしたけど。普通にオーディンとか前作より強くなってたりするよ？
A：あ、そうなのね？
B：特殊技的には前作と同じ感じなんだけど、ゲージがたまるのが早くなってるのが大きい。しかも！　死滅しない限り、効果がどんどん上がっていくのがいい感じ。
A：ほえー、スリュムの「ハッピースマイル」も使うたびに笑顔の度合いが強くなるんだよ。
B：ならないならない………た、たぶん。

魔種









1 ルビカンテ



2 バルバリシア



3 ダンターグ



4 シヴ山のドラゴン



5 ニコル・ボーラス



6 九尾の狐



7 ファイアドラゴン



8 ダークアリス



9 フェアリー



10 テスカトリポカ



11 桜華



12 かまいたち

神族注目カードデータ

1	SR	ルビカンテ	ATK	80	DEF	40	コスト	25	SPEED	2	範囲	散	特殊技	かえんりゅう			効果	範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージを与える。さらに、攻撃力を一定時間下げる
			スキル	リペア、シールド			サポート	複スマ			属性	炎	効果対象	単	属性	炎		
2	SR	バルバリシア	ATK	65	DEF	35	コスト	25	SPEED	4	範囲	複	特殊技	ミールストーム			効果	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージを与える。さらに、防御力を一定時間下げる
			スキル	ゲート			サポート	−			属性	雷	効果対象	単	属性	雷		
3	SR	ダンターグ	ATK	60	DEF	40	コスト	25	SPEED	3	範囲	複	特殊技	グランドスラム			効果	マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、すべてに闇属性のダメージを与える。さらに、移動速度を一定時間下げる
			スキル	リペア			サポート	−			属性	闇	効果対象	複	属性	闇		
4	R	シヴ山のドラゴン	ATK	40	DEF	60	コスト	25	SPEED	3	範囲	複	特殊技	ドラゴンの息			効果	フィールド内にいる敵・味方の合計数が少ないほど、自身の攻撃力が一定時間上がる
			スキル	−			サポート	−			属性	炎	効果対象	−	属性	−		
5	R	ニコル・ボーラス	ATK	60	DEF	25	コスト	20	SPEED	3	範囲	複	特殊技	残酷な根本原理			効果	範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる。さらに、効果中に敵パーティを全滅させると、制圧力が上がる
			スキル	サーチ			サポート	−			属性	雷	効果対象	複	属性	−		
6	R	九尾の狐	ATK	50	DEF	30	コスト	15	SPEED	3	範囲	散	特殊技	雪月風花			効果	範囲内の敵1体に光属性の大ダメージを与える。さらに、敵サーチアイを封印中は威力が上がる
			スキル	サーチ			サポート	−			属性	光	効果対象	単	属性	光		
7	R	ファイアドラゴン	ATK	45	DEF	40	コスト	20	SPEED	3	範囲	複	特殊技	オーバードライブ			効果	自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる
			スキル	−			サポート	−			属性	炎	効果対象	−	属性	−		
8	R	ダークアリス	ATK	65	DEF	75	コスト	30	SPEED	4	範囲	単	特殊技	ワンダーランド			効果	範囲内の敵すべての通常攻撃範囲を一定時間、縮小する
			スキル	サーチ			サポート	−			属性	闇	効果対象	複	属性	−		
9	UC	フェアリー	ATK	35	DEF	25	コスト	10	SPEED	4	範囲	単	特殊技	フェアリーキッス			効果	範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる(範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる)
			スキル	Wゲート			サポート	−			属性	光	効果対象	複	属性	−		
10	C	テスカトリポカ	ATK	40	DEF	20	コスト	10	SPEED	3	範囲	単	特殊技	黒曜石の魔力			効果	範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる
			スキル	−			サポート	複スマ			属性	闇	効果対象	単	属性	−		
11	C	桜華	ATK	25	DEF	30	コスト	10	SPEED	3	範囲	複	特殊技	花吹雪			効果	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる
			スキル	−			サポート	−			属性	雷	効果対象	複	属性	−		
12	C	かまいたち	ATK	45	DEF	15	コスト	10	SPEED	3	範囲	単	特殊技	天津風			効果	範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる
			スキル	−			サポート	リジェネ			属性	光	効果対象	複	属性	光		

種族別座談会 魔種編

ボス系キャラ多し! 今後のコラボにも期待の種族

A：さて「魔種」ですが、ボスっぽい使い魔が多いような気もしますね？
B：うん、いい感じであいまいな感想だね！
A：あ、ドラゴンっぽい使い魔も多いよ！　で、ドラゴンと言えばバハムートだけど……
B：あ、まだ公開されていないね。いるのかな？
A：いるんじゃないかな？　ついでに、バハムート改とバハムート零式もいたりして！
B：おお！　懐かしいねぇ。
A：メガフレアにギガフレアにテラフレア！　3体とも30コストで、フレア3枚デッキとか？　しかも、特殊技を使用するとカットイン演出がほかの使い魔より長くて、その間に特殊技ボタンを連打すると、技の威力が格段に上がるとか！
B：それなんて「おうえん」？
A：えー、そろそろマジメな話でも。注目の使い魔は？
B：マジメじゃない話で半分進めた自覚はあるのか。えーと、3章のボスにもなってるダークアリスは注目かな。特殊技の攻撃範囲縮小がかなり使いやすいんで、魔種デッキでは人気が出そうな感じだよ。
A：さすがボスですな！
B：ボスといえば、ダメージ与えつつ攻撃力とか防御力も下げちゃう、ルビカンテとかバルバリシアなんかのコラボカードも人気は出そうだよ。
A：さすがボスですな！

海種









1 カイナッツォ



2 スービエ



3 ジェイス・ベレレン



4 ナキサワメ



5 メガロドン



6 ジライヤ



7 大気の精霊



8 海坊主



9 エキドナ



10 水虎



11 ドラゴニュート



12 ヤクシニー

神族注目カードデータ

1	SR	カイナッツォ	ATK	35	DEF	50	コスト	20	SPEED	4	範囲	複	特殊技	おおつなみ			効果	範囲内の敵すべての移動速度と防御力を一定時間下げる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる
			スキル	リペア			サポート	–			属性	闇	効果対象	複	属性	–		
2	SR	スービエ	ATK	70	DEF	70	コスト	30	SPEED	2	範囲	散	特殊技	メイルシュトローム			効果	範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。さらに、防御力を一定時間下げる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる
			スキル	リペア、Wシールド			サポート	–			属性	撃	効果対象	複	属性	撃		
3	R	ジェイス・ベレレン	ATK	45	DEF	55	コスト	20	SPEED	3	範囲	単	特殊技	対抗呪文			効果	敵プレイヤーキャラクタのアルティメットスペルを一定時間、使用禁止にする
			スキル	シールド			サポート	–			属性	光	効果対象	–	属性	–		
4	R	ナキサワメ	ATK	55	DEF	45	コスト	20	SPEED	4	範囲	単	特殊技	時送りの舞い			効果	範囲内の味方すべての攻撃間隔を一定時間、短くする
			スキル	Wゲート			サポート	–			属性	闇	効果対象	複	属性	–		
5	R	メガロドン	ATK	40	DEF	20	コスト	10	SPEED	2	範囲	散	特殊技	シャークバイト			効果	範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージを与える。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力が上がる
			スキル	リペア、Wシールド			サポート	散スマ			属性	撃	効果対象	単	属性	撃		
6	UC	ジライヤ	ATK	25	DEF	55	コスト	15	SPEED	4	範囲	単	特殊技	陽炎の術			効果	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる
			スキル	–			サポート	リジェネ			属性	炎	効果対象	複	属性	–		
7	UC	大気の精霊	ATK	30	DEF	40	コスト	15	SPEED	4	範囲	複	特殊技	時間のねじれ			効果	自身がすべての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる
			スキル	ゲート			サポート	–			属性	光	効果対象	–	属性	–		
8	UC	海坊主	ATK	25	DEF	30	コスト	10	SPEED	1	範囲	複	特殊技	危険感知			効果	一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する
			スキル	Wアルカナ、Wゲート			サポート	–			属性	闇	効果対象	–	属性	–		
9	UC	エキドナ	ATK	40	DEF	60	コスト	20	SPEED	3	範囲	単	特殊技	生命の源			効果	範囲内の味方すべてのHPを回復する(範囲内の種族が海種の場合、大幅に回復する)
			スキル	Wサーチ			サポート	散スマ			属性	闇	効果対象	複	属性	–		
10	C	水虎	ATK	35	DEF	20	コスト	10	SPEED	3	範囲	複	特殊技	ウェポンチャージ			効果	範囲の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる
			スキル	–			サポート	–			属性	闇	効果対象	単	属性	–		
11	C	ドラゴニュート	ATK	70	DEF	30	コスト	20	SPEED	2	範囲	散	特殊技	ドラゴンスケイル			効果	範囲内の味方全体の防御力を一定時間上げる。さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果が上がる
			スキル	リペア、ゲート、Wサーチ			サポート	単スマ			属性	炎	効果対象	複	属性	–		
12	C	ヤクシニー	ATK	50	DEF	30	コスト	15	SPEED	2	範囲	散	特殊技	鬼神剛力			効果	範囲内の味方全体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる
			スキル	リペア、ゲート、Wサーチ			サポート	ゲージ			属性	光	効果対象	複	属性	–		

種族別座談会 海種編

条件を満たせれば戦力がアップする使い魔に注目!

A: さて「海種」ですが、注目カードはなんですか?
B: 海種は、特定の条件を満たすことで効果が上がる使い魔が多い気がする!
A: 気がしちゃったか! たとえば?
B: 水虎の「ウェポンチャージ」は、アルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がったり、ヤクシニーの「鬼神剛力」は、サーチアイ封印中は効果が上がったりするみたいよ。
A: 上級者向きの種族ってことになるのかな?
B: ん～、条件満たせればいいのは間違いないけど、満たさないと弱いってわけじゃないので、そこまで深刻に考える必要はないかと。まあポイントとしては、たとえばヤクシニーならサーチのフィールドスキルを持っている使い魔を入れるとか、水虎ならアルティメットスペルゲージをできる限り温存しながら戦っていくとかね。特殊技に合った戦い方をしてみるわけ。
A: なるほどなー。急にマジメになったね。
B: う、うん。幸い、海種はフィールドスキルを持ってる使い魔が多いから、そのへんのフォローは楽そう。
A: ふむふむ。あとは、カイナッツォの3Dグラフィックは思いのほか気持ち悪いよね!
B: せっかくマジメな話してたのに台無しだな!
A: カイナッツォに似てる妖怪の和尚魚は、とらえると涙を流して命乞いをするらしいよ。
B: オレはその情報をどこで役立てればいいの?

不死







1 ゴルベーザ



2 スカルミリョーネ



3 クジンシー



4 ボクオーン



5 センギアの吸血魔



6 リリアナ・ヴェス



7 モルガン



8 呪術師



9 暗黒騎士



10 ナイトメア



11 女郎蜘蛛



12 タナトス

神族注目カードデータ

1	SR	ゴルベーザ	ATK	55	DEF	60	コスト	30	SPEED	3	範囲	複	特殊技	Wメテオ			効果	範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージを与える。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる
			スキル	リペア			サポート	–			属性	闇	効果対象	単	属性	闇		
2	SR	スカルミリョーネ	ATK	35	DEF	50	コスト	20	SPEED	3	範囲	複	特殊技	のろいのうた			効果	範囲内の敵すべてから攻撃力を一定量吸収する
			スキル	サーチ			サポート	–			属性	撃	効果対象	複	属性	–		
3	SR	クジンシー	ATK	25	DEF	45	コスト	15	SPEED	4	範囲	複	特殊技	ソウルスティール			効果	範囲内の敵すべての移動速度を一定時間下げる。さらに、復活時間増加の呪いをかける。効果中に死滅した敵は復活時間が長くなる
			スキル	ゲート			サポート	–			属性	撃	効果対象	複	属性	–		
4	SR	ボクオーン	ATK	50	DEF	70	コスト	25	SPEED	3	範囲	散	特殊技	マリオネット			効果	範囲内に敵が1体でもいる場合は敵パーティを一定時間、移動速度をスピード4にし、強制的にランダム移動させる
			スキル	リペア、シールド			サポート	Wリジェネ			属性	闇	効果対象	複	属性	–		
5	R	センギアの吸血魔	ATK	65	DEF	55	コスト	25	SPEED	3	範囲	散	特殊技	吸血の呪い			効果	敵のアルカナストーンシールドの封印ゲージを、一定量増加させる
			スキル	サーチ			サポート	–			属性	雷	効果対象	–	属性	–		
6	R	リリアナ・ヴェス	ATK	40	DEF	80	コスト	25	SPEED	3	範囲	単	特殊技	不可視			効果	範囲内の味方すべてが一定時間、透明になる。ただし、移動行動以外をした場合、透明が解ける
			スキル	ゲート、Wサーチ			サポート	–			属性	炎	効果対象	複	属性	–		
7	UC	モルガン	ATK	35	DEF	45	コスト	15	SPEED	3	範囲	単	特殊技	ヒートアップ			効果	範囲内の味方全体の攻撃力を一定時間上げる。さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる
			スキル	Wサーチ			サポート	–			属性	炎	効果対象	複	属性	–		
8	UC	呪術師	ATK	35	DEF	45	コスト	15	SPEED	3	範囲	散	特殊技	ライトプロテクション			効果	範囲内の味方すべてが光属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる
			スキル	ゲート			サポート	ゲージ			属性	雷	効果対象	複	属性	–		
9	C	暗黒騎士	ATK	30	DEF	30	コスト	10	SPEED	2	範囲	散	特殊技	ウェポンバッシュ			効果	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる
			スキル	リペア、Wゲート			サポート	W単スマ			属性	闇	効果対象	複	属性	–		
10	C	ナイトメア	ATK	25	DEF	35	コスト	10	SPEED	1	範囲	単	特殊技	悪夢の眼差し			効果	範囲内の敵1体に一定時間、闇弱点を付加する
			スキル	Wアルカナ、ゲート、シールド			サポート	–			属性	闇	効果対象	単	属性	–		
11	C	女郎蜘蛛	ATK	20	DEF	35	コスト	10	SPEED	2	範囲	複	特殊技	惑わしの糸			効果	範囲内の敵使い魔すべての特殊技ゲージを、一定量減少させる
			スキル	リペア、シールド			サポート	–			属性	炎	効果対象	複	属性	–		
12	C	タナトス	ATK	30	DEF	50	コスト	15	SPEED	2	範囲	単	特殊技	冥界の雷			効果	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージを与える。さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど威力が上がる
			スキル	リペア、Wサーチ			サポート	Wレジスト			属性	雷	効果対象	単	属性	雷		

種族別座談会 不死編

“特殊”な特殊技をうまく使いこなせ!

A: ラスト! 「不死」ですよ。人獣のラインナップと比べると、なんか加齢臭的なものを感じるよね。
B: オマエはほんとに失礼なやつだな。
A: で、注目のカードは?
B: 海種が特殊な条件を満たすことで効果の上がるカードが多かったのに対し、不死は特殊技そのものが特殊なものが多い、気がする!
A: また気がしちゃったか! で、たとえば?
B: スカルミリョーネの「のろいのうた」が、敵の攻撃力を吸収して自分の攻撃力をアップさせたり、ボクオーンの「マリオネット」が、敵を数秒間ランダム移動させたりするのが特徴的だよね。
A: こっちこそ、テクニカルな使い方が必要なぶん、上級者向けといえるんじゃ?
B: 使いどころがポイントになるのは間違いないねー。そのぶんうまく使えれば、ほかの種族では実現できないようなトリッキーな戦術で戦うことができるわけですよ。
A: それがバッチリ決まったときは、ふっしっしっして笑いがもれちゃうってなもんですな!
B: う、ん。ボクは止めないよ?
A: あと、リリアナ・ヴェスの特殊技「不可視」は、まんなかの「可」をとると、「ふし」になるよね。
B: ん? なんでとっちゃったの?
A: うーん、オチを考えるのって難しい!
B: 残念、オチてないし、誰も求めてなかった!

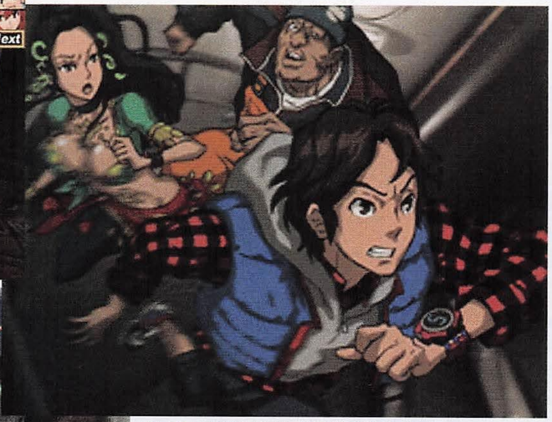


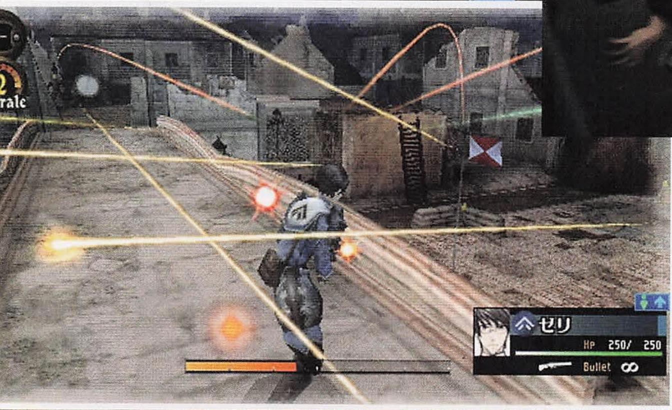
月刊コミック
電撃大王
http://daioh.dengeki.com/
DENGEKI DAIOH
新世代に贈る最強
コンテンツマガジン!
毎月27日発売
12月号
10月27日発売
特別価格680円
3号連続
付録
とある魔術の禁書目録(インデックス)
&
とある科学の超電磁砲(レールガン)
根付ストラップ
インデックス
第1弾
表紙
TVアニメも大評判
とある魔術の禁書目録(インデックス)外伝
とある科学の超電磁砲(レールガン)
原作◆鎌池和馬
作画◆冬川基
キャラクターデザイン◆灰村キヨタカ
「あずまんが大王」
10周年
記念企画
10月27日発売
大阪万博
定価:1,680円(税込)
企画・制作:よつばスタジオ
究極作家陣によるトリビュートコミックと、当時の資料を高密度で圧縮したグラビアを特大ボリュームでお届け!!
豪華連載陣
相田 裕・あかほりさとる・あきづきりょう・阿倍野ちゃこ
あらきかなお・イシガキタカシ・いわさきまさかず
宇佐美渉・袁藤沖人・kashmir・桂遊生丸・烏丸渡
けこちゃ・古賀亮一・紺矢ユキオ・桜沢いづみ
佐々木少年・笹倉綾人・絶叫・髙木信孝・高野真之
ていか小鳩・乃花タツ・海藍・ヒジキ・ほんだありま
まいたけ・蒔島 梓・松風水蓮・皆村春樹・雅樹里
森小太郎・山下いくと ほか
誌上通販
美琴からの
聖なる贈り物
『とある科学の超電磁砲(レールガン)』
バレンタイン
セット from 御坂美琴

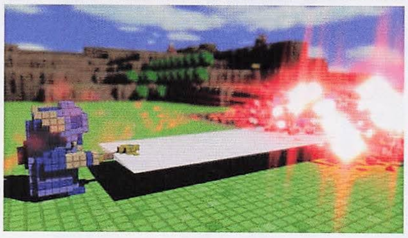
新作 PREVIEW

今月も新作が盛りだくさん!! 気になるタイトル、見逃しているタイトルはないか、ココでチェック!!



















DS 不思議のダンジョン　風来のシレン4
神の眼と悪魔のヘソ

今冬発売予定	価格未定	冒険	戦略
ジャンル RPG	メーカー スパイク	備考	プレイ人数:1人用

1000回遊べるRPG最新作!!

南国の秘宝を求めて 囚われの美女を救うため大冒険!!



主人公 シレン
シリーズの主人公。今回は南の島で「ジャガーの眼」を探す冒険に挑む。三度笠と縞合羽はそのままに、南国らしい格好にイメチェン。

コッパ
人間と動物の言葉を理解し、喋ることができる「語りイタチ」。幼い頃からシレンの相棒として、一緒に冒険をしている。

『風来のシレン』シリーズとは何ぞや?

1995年発売のスーパーファミコン版『風来のシレン』以来、14年間で7作品が発売されてきた人気RPGシリーズ。入る度にマップが変わるダンジョンや倒れると持ち物を失うシビアなバランス、武器の合成や様々な壷や巻物などプレイヤーの知恵と経験を活用して危機を乗り切る楽しさが高く評価された。

今度の「シレン」は南の島が舞台!

厳しくも絶妙なバランスが人気の『風来のシレン』シリーズ最新作がDSに登場する。今回の舞台は、これまでとはちょっと趣きの異なる南の島。新たな冒険の地を目指して旅をしていたシレンとコッパだったが、二人を乗せた船は嵐に見舞われ、あえなく難破してしまう。流れ着いたカピタン島では魔物とまちがわれて火あぶりにされそうなところを、カミナという村娘に助けられたのだが、そのために、彼女が牢屋に入れられてしまう。彼女を助けるためには、洞窟の奥に眠る秘宝「ジャガーの眼」をとってこなければならないのだが、一筋縄では……。



▲命からがらカピタン島に辿り着いて安心したのも束の間、シレンは島民たちに魔物だと疑われて捕まってしまう。



▲囚われたカミナを助けるため、洞窟の奥に隠された秘宝「ジャガーの眼」を取ってくることになる。

シレンの代わりにカミナが囚われの身に



カミナ
本作のヒロイン。魔物とまちがえられたシレンを助けるために、身代わりとして牢屋に入れられてしまう。

神官
ジャガーの面をかぶった神官。カミナを牢屋から出す条件として「ジャガーの眼」をシレンに要求する。

ダンジョンがさらに手強くなった!!

昼と夜でモンスターが変化!

▶ダンジョン内で昼と夜に時間が変化するようになった。夜は視界が暗くなり、明かりを灯す道具がなければ非常に険しい冒険となるだろう。さらに、昼とは異なるモンスターまで出現する。



ダンジョンの地形が変わる!?

▶一部のダンジョンの中で、地形を変化させる仕掛けが新登場。床が動いたり、部屋が拡張・縮小したりと、ダンジョンの内部がダイナミックに変化する。思わぬハプニングに巻き込まれることも!?



モンスターがオーラをまとう!



◀身体の周りにオーラを発しているモンスターが登場することがある。このオーラを発しているモンスターは、通常より強化されているようだ。しかも、オーラの色によって上がっている能力が違うらしい。

扉が行く手を阻む!?



◀ダンジョンの床に扉が設置されていていることがあり、この上を通ると扉が閉じて退路を封じられるようだ。逆にこの扉を利用すれば、モンスターの行動を邪魔することもできる!?

サブディレクター・醍醐頼希氏に『風来のシレン4』のヒミツを訊く!

——約一年ぶりの『風来のシレン』の新作となりますが、『4』を作るにあたってテーマにしたものとは何なのでしょうか?

醍醐頼希氏：今回の『風来のシレン』は、「面白い」不思議のダンジョンとは何か?という事をとことん突き詰めました。

——「面白さ」にこだわったということでダンジョンに新たな仕掛けがたくさん登場していますが、醍醐氏のイチオシの仕掛けを教えてください。

醍醐頼希氏：特に注目していただきたいのは夜です。昼夜の変化と言うのは、初めて実装したのですが、実に面白く仕上がってます。

——扉や地形など、ダンジョンに変化を起こす仕掛けがありますが、こちらはどのように冒険に変化を与えるのでしょうか?

醍醐頼希氏：扉や地形効果も、ただの足止めだけではないようになっていますよ。

——最後に、電撃ゲームス読者や発売日を楽しみにしているシリーズのファンに向けてコメントをお願いします。

醍醐頼希氏：新たなる、シレンの大冒険。操作性も相当改善し、1000回以上気持ちよく遊んでいただけるように頑張っておりますので、是非ご期待下さい!

——忙しい中、質問にお答えいただきありがとうございました。

シレンも「技」で対抗!

新たなダンジョンの仕掛けやモンスターが登場し、格段に手ごわくなっている本作。それに対抗するべく、主人公のシレンも「技」が使えるようになるらしい!　この「技」には、離れた場所で爆発を起こしたり、複数のモンスターを攻撃したりと様々な効果を持つものがあるらしい。ただし、すべての「技」は最初から使えるわけではなさそう。「技」の使いこなし方が今回の冒険を乗り切るカギとなりそうなだけに、覚える方法も気になるところだ。

DS 二ノ国

二ノ国 にのくに®

2010年春発売予定	価格未定	冒険	
ジャンル	RPG（ファンタジーRPG）	メーカー	レベルファイブ
備考	プレイ人数:1人用		

TGS2009で配布された体験版から『二ノ国』をひも解く！

スタジオジブリとジブリ音楽を代表する久石譲氏の参入で話題を集めた、レベルファイブが放つファンタジーRPG『二ノ国』。TGS2009ではその体験版が配布され、その全貌が徐々に明らかになってきた。注目のシステムや戦闘など、体験できた内容を中心に本作の魅力に迫ろう。



STORY 闇の魔道士から"二ノ国"を救う冒険が始まる！

始まりの舞台はホットロイトというのどかな町。そこに暮らすオリバーは、ある日突然、最愛の母を事故で亡くしてしまう。悲しみにくれるオリバーだったが、そんな彼の前に謎の妖精・シズクが現れる。シズクは限りなく透きとおった心を持つオリバーの力で、二ノ国を救ってほしいと告げる。また、そこにいけば母親を生き返らせることができるかもしれないとも……。二ノ国とは、この世界と似た人々が暮らすもう1つの世界で、100年前から闇の魔道士に支配されていた。オリバーは大切な人と二ノ国を救うため、異世界へ旅立つのであった——。

母の温もりを求め





シズク 闇の魔道士によって人形に変えられていた妖精。オリバーの涙で元の姿に戻り、オリバーを二ノ国へ連れ出す。

オリバー ホットロイトで母と暮らしていた少年。闇の魔道士に唯一対抗できる、限りなく透きとおった心を持つ。

少年は"二ノ国"へ旅立つ——

CHECK SYSTEM 魔道士に心を奪われた"ヌケガラビト"を救え！

物語はフィールドや町を移動し、魔法で謎を解きながら進めていく。謎解きで重要となるのが、心の一部を失った"ヌケガラビト"だ。魔法で心のかけらを集めて、そのかけらを彼らに渡すことでイベントが起こる。魔法はタッチペンを使ってルーンを描くと発動。ルーンはソフトに付属する（実際の）本で調べていく。

"ヌケガラビト"とは？

二ノ国には心が完全でない住人が存在する。彼らは闇の魔道士の魔法で心の一部を奪われており、二ノ国では"ヌケガラビト"と呼ばれる。なお、欠けている心は人によってさまざま。





▲▶無気力な門番に別の門番のやる気を魔法で渡すと、門の先に進めるようになる！

「やる気」の心を奪われた門番に魔法で心を渡すと…!?

CHECK BATTLE 心の戦士"イマージェン"と共に戦うターン制バトル

本作のバトルは、なじみやすいコマンド式のターン制バトル。オリバーと仲間のキャラ、そして"イマージェン"という戦士に指示を出して戦う。イマージェンはオリバーの心を魔法で実体化した戦士で、オリバーとともに成長して様々な特殊技を身につけていく。オリバーの魔法やイマージェンの特殊技を活かして、戦闘を有利に進めていくのだ。



▲戦闘は2画面で展開。オリバーはコマンドにある魔法で、攻撃や回復ができる。

心を実体化！



▶「イマージェン」は心の戦士イマージェンを呼び出す魔法。レベルが上がれば、ほかにも魔法が使える。



ルッチ オリバーの心が魔法で実体化し、幻獣の姿になったもの。オリバーとともに戦う。

二ノ国 冒険記 体験プレイ クエストやアイテム合成

冒険中は住人からクエストを依頼されることもある。依頼を達成するとポイントがたまり、それによって行動範囲が広がるなどのメリットがあるようだ。また、メニューにアイテム合成の項目を発見。色々と寄り道を楽しめそうだ。



▶掲示板に書きこまれたクエストを、自由に受けられる。



▶一見使わなそうなアイテムも、合成で化ける可能性が!?

二ノ国 冒険記 体験プレイ 隊列の変更

体験版のボス戦で、隊列を変更できることが判明。配置コマンドを使って、ボスの全体攻撃を無効化できるルッチの後ろにオリバーたちを移動する。これでボスの全体攻撃を完全に防げた。どんな強敵でも、配置をうまく使えば突破口が見えてくる!?



▶盾を持っているルッチ以外は全体攻撃で大ダメージ。でも、ルッチの後ろに移動すると!?





PSP エクシズ・フォルス

2009年11月12日発売	¥5,229(税込)			冒険	
ジャンル	RPG	メーカー	発売元:アトラス/開発元:スティング	備考	プレイ人数:1人用

創生か破壊か未来を決める戦いが始まる!!



明るく前向きな聖杖の巫女

本作は『Riviera 〜約束の地リヴィエラ〜』や『ユグドラ・ユニオン』など、独創的なシステムで多くのファンに支持されるスティングが贈る正統派ファンタジーRPG。2人の主人公でそれぞれの物語が展開されるなど、注目のシステム以外にも気になる要素が多数盛り込まれている。



◀セシリアとレーヴァント、それぞれ異なる世界で生きる2人を待ち受ける運命とは?

世界の危機に挑む、神の力を受け継ぎしエクシズたち!

世界観 World 2つの世界と2人の主人公 交錯する運命の物語が展開!

異なる2人の主人公の物語が互いにリンクする本作。そんな世界観と、主人公それぞれの序盤の流れをチェック!

セシリア・アーマクライト

CV 小清水亜美

光輝のベルジュにあるパルフィナ大神殿に勤める巫女。代々高位の神官を輩出してきた由緒正しい家柄だが、本人にその自覚はあまりない。



▲物語は章仕立てで進行。各章の終わりには、その章での行動が「バランサイト」で評価される。この結果で終盤の展開が…!?

絶壁で分かたれた世界で物語が始まる

2人の主人公でそれぞれ異なるストーリーが展開していく本作。ただし、物語の途中では2人の主人公が出会うこともあるなど、密接にリンクしているのも特徴だ。さらに、物語の終盤では2人の主人公たちが合流して共通の目的を持って行動する熱い展開も用意されている。

ゲームの流れ

- セシリア編 / レーヴァント編
- さまざまなシーンで 2つの物語がリンク!
- ↓ 終盤で2人の主人公が合流
- バランサイトの傾きで……
- 創生の世界 / 破壊の世界

光輝のベルジュ セシリア編

大神殿を襲う謎の勢力



▲神官長の頼みで渋々旅に出ることになるセシリア。彼女の成長もセシリア編の見どころの1つ。

決して夜が訪れることのない世界「光輝のベルジュ」。しかしある日、その世界を黒い雲が覆いはじめる。同時に何者かに襲撃されるパルフィナ大神殿。その混乱のなか、セシリアは謎の女性の声に導かれエクシズとして覚醒する。その力を見込まれ世界の謎を探る旅に出ることになるが……。

セシリア編 主なキャラクター



ラフィルト・ジェミナイ
CV 大河内雅子
大神殿襲撃の際セシリアと出会う少年。大剣を扱う熱血漢だ。

ルフィーナ・ジェミナイ
CV 後藤邑子
ラフィルトの双子の妹。未来を見る「予見」の力を持っている。

イグニス
CV 清水一貴
ある理由から世界を旅する龍鱗族の青年。知的好奇心が強い。

常闇のベルジュ レーヴァント編

帝国に訪れる悲劇

昼が訪れない「常闇のベルジュ」。ヒトと亜人の間で争いが絶えない世界だが、ヒトの皇帝は亜人との共存を模索する。そして亜人との会談の場が持たれるが、そこで悲劇が起こる。



◀ヒトと亜人、異なる種族間で展開するドラマがレーヴァント編の魅力だ。

レーヴァント編 主なキャラクター



イレーネ・フォン・ローゼンバウム
CV 田中理恵
ヒトの帝国、ローゼンバウムの皇女。レーヴァントとは幼なじみの仲。

グリーク
CV 三浦博和
獣勇族の戦士で、反帝国組織「アージェント」に雇われている傭兵でもある。

シエル
CV 茅原実里
精霊の森に住む精霊族の少女。レーヴァントのエクシズ覚醒を目撃する。



誇りに生きる聖剣の英雄

レーヴァント・フォン・シュヴァイツァー

CV 日野聡

帝政ローゼンバウムにおける皇帝直属の騎士。皇帝アクセルとも旧知の仲である。騎士としての誇りを第一に考える愚直なまでにマジメな性格の持ち主。

システム System これぞスティングイズム! 練り込まれたバトルシステムをCHECK!!

独創的なシステムを生み出してきた、スティングならではといえる戦闘を紹介!

4つの武器を使いこなせ!

本作では、各キャラ最大で4つまで武器を装備できる。武器の種類も豊富で、RPと呼ばれる神力を消費して使う「神器」と、武器の耐久度を消費して使う「霊器」など、武器の使い分けがポイントになっている。また武器には相性が設定されており、相性が最高だと超必殺技「バーストアタック」が使える。



バーストアタックを決めろ!

▶「バーストアタック」はキャラの特徴を表したさまざまな効果が!

「エクシズチャージ」で大ダメージを狙え!

本作の武器には紅蓮、白光、蒼焔、無の4属性があり、無以外の3属性はそれぞれ3すくみの優劣関係がある。直前の行動より優位な行動か、同じ属性の行動をとることで上昇するのが「エクシズチャージ」だ。これが上昇すると、攻撃や回復の効果がアップ。いかに優位な属性をつなげて戦うかが、戦闘のポイントとなる!



▶属性関係を理解すればより効果的な行動をとれるが、敵にも同様の効果が!

PSP

PSP GOD EATER（ゴッドイーター）

今冬発売予定	¥5,229(税込)		ACT 協力
ジャンル ACT	メーカー バンダイナムコゲームス		備考 プレイ人数:1人～4人

仲間と共に“神(アラガミ)”を喰らえ(ゴッドイーター)！

本作は「アラガミ」と呼ばれる世界破滅の元凶を、複数形態へ変化する武器「神機」を使って狩りまくる高速ハンティングアクション。今回は主人公と共に戦うNPCのうち、サクヤとリンドウに注目。また、彼らとの共闘やアラガミバレットといった新要素についても解説する。



◀最大4人まで可能な、マルチプレイも本作の醍醐味の一つ。



▲リンドウは歴戦の勇者たる実力の持ち主で、あらゆる状況で仲間を守りきる。時折、隊とは別に単独行動をとることもあるようだ。



冷静な判断力を持つ大人の女性 サクヤ

主人公が所属する保守第一部隊に所属し、リーダーのリンドウに次ぐ部隊のまとめ役。リンドウとは、同僚以上の関係性を見せることがあるようだ。戦闘ではスナイパータイプの神機による遠距離からの一撃を駆使する。



▲サクヤの6年前の姿。服装は主人公達の施設のオペレーターと同じ。元々はオペレーターとして赴任していた？

リンドウ 保守第一部隊の頼れるリーダー

保守第一部隊のリーダーであり、普段は飄々としている。だが、部下には「とにかく死ぬな、生きていればあとはどうにでもなる」と説き、信頼は厚い。戦闘ではロングブレードタイプの近接専用神機を使いこなす。



NPCとの“共闘”も熱い！

1人でプレイする際は、NPCとの共闘を楽しめる。これにより、マルチプレイと同様のプレイ感覚を味わえるのだ。1人プレイ時にミッションを遂行する際は、NPCとの連繋がカギを握りそう。

“アラガミバレット”を仲間に渡して一撃の威力を上げる！

主人公をはじめとする新型の神機使いはアラガミの捕喰が可能。捕喰で得られるアラガミバレット（アラガミが使用する遠隔攻撃を弾丸化したもの）は仲間に渡すことができ、渡されたアラガミバレットはLV3まで溜められる。LVが上がったアラガミバレットは、極めて強力な一撃となるのだ。3人のプレイヤーが残る1人にアラガミバレットを渡していき、LV3まで溜めたそのプレイヤーが渾身の一撃を放つなど、マルチプレイにおいて、さまざまな連繋&戦術が考えられるだろう。



◀▼強力な一撃を放出。使いどころしだいで、戦闘を有利に運べる！



◀リンドウの近接攻撃でひるむアラガミ。連繋を意識し、そのチャンスを逃さずに主人公も一撃を加える。





◀主人公の戦闘不能状態をリンクエイドで復活させてくれることも。

LUNAR HARMONY of SILVER STAR

PSP ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～

2009年11月12日発売	¥5,040(税込)	恋愛	冒険
ジャンル	RPG	メーカー	発売元:ガンホー・ワークス/開発元:ゲームアーツ
備考	プレイ人数:1人用		





17年前にメガCDで発売されて以来、数々のハードに移植され、愛され続けてきた『ルナ』シリーズの原点がPSPで甦る。四英雄にまつわるシナリオや新たな戦闘システムを追加し、さらなる進化を遂げた新生ルナ。今回は、それらの気になる注目ポイントについて解説していこう。

Story

女神と4人の英雄が治める、神秘の世界ルナ。しかし、いつからか女神は姿を消し、その期に乗じて世界を狙う、魔法皇帝が侵略を開始するのだった――。時を同じくして、英雄を目指す少年アレスと仲間たちが、冒険の旅に出たところから、物語が始まる。

少年少女の壮大な旅を描く 愛と友情の名作RPG! ルナ再誕!!

新生ルナのココがスゴイ!! 注目の新要素をチェック!!

新要素1 進化をとげた戦闘システム

戦闘は、テンポを重視したシンプルなターン制バトル。戦闘では、仲間AIがとる行動をあらかじめ決めておけるなど、より快適に進められるようになった。また、アーツゲージを溜めて放つ必殺技を導入し、奥深さも損なわない仕様となっている。



AI戦闘で仲間の行動を決められる!

▲メニュー画面で、戦闘時にCPUがとるコマンドを3つまでしぼることができる。

アーツゲージをためて必殺技を発動できる



▶モンスターを攻撃するとゲージがじょじょに溜まっていく。最大まで溜めると必殺技を発動できる。



◀必殺技は、キャラクターごとに効果が異なり、どれも強力なものばかり!

敵全体を風の剣で攻撃

CHECK! 新生ルナ㊙情報

公式サイトでスペシャルミニゲームをプレイ!

新生ルナの世界観を発売よりひと足早く味わえるスペシャルミニゲームを実施中。ミニゲームを遊んだ人の中から、抽選で特製家庭用プラネタリウムが当たるキャンペーンも行っている。

公式サイト http//www.gunghoworks.jp/game/lunar

先着特典サウンドトラックをゲット!

本作では先着購入特典として、「LUNAR -HARMONY of SILVER STAR- リミテッドサウンドトラック」が用意されている。数には限りがあるので、予約時に在庫の有無を確認しておこう。



新要素2 四英雄にまつわる新シナリオを追加

四英雄とは、世界を統治する女神の守護者たちのこと。姿を消した女神に替わり世界を守護しており、世界中の人々から尊敬されている。追加される新シナリオは、四英雄の若かりし頃の活躍が描かれている。ルナの世界の謎が解き明かされるので、シリーズファンも必見の内容となっている。



▲仮面を被った謎の人物も登場。どのように物語に関わってくるのだろうか。

女神を守護する若かりし頃の四英雄



ダイン
4匹の竜を使役するドラゴンマスター。また、剣と魔法の才にも恵まれており、その強さは人類最強とさえ言われている。

メル
"血まみれのメル"の異名を持つ筋骨隆々の獣人族。巨大な斧を自在に操る。

ガレオン
一流の腕を持つ魔法剣士で、世界でも随一と言われるほど美しい男性。

レミリア
卓越した魔法の使い手で、魔法に関するすべてを取り仕切る魔法ギルドの長。

PSP 戦場のヴァルキュリア 2
ガリア王立士官学校

2010年1月21日発売予定	¥6,090(税込)	戦略	育成
ジャンル	S・RPG(アクティブ・シミュレーションRPG)	メーカー	セガ
備考	プレイ人数:1〜4人		

士官学校の級友は戦友へ……… ガリアに吹き荒れる戦火を鎮圧せよ!!



独自の戦闘システムとグラフィックで人気を集めたS・RPGの最新作。前作の2年後が舞台の本作では、ガリア公国に発生した内乱を描く。今回は主人公・アバンが所属するG組のライバルと、本作のプレイレポートをお届け!!

◀戦術性とアクション性を融合させた、「BLiTZ」という戦闘システムは健在!!



▶ことあるごとにG組を敵視するユリアナ。軍事演習のレーヴァテイン杯では、G組との対決を申し込んでくる。



兄の遺志を受け継ぐ熱血漢!!

一流の英才教育を受けた名門貴族の娘!!

A組 士官学校のエリート集団!!
士官学校のなかでも優秀な士官候補生が集まるエリートクラス。ユリアナをはじめ、G組を見下す傾向に。

士官学校でのライバル関係

G組 成績に難ありの落ちこぼれ組!?
士官学校での成績が、優秀でない士官候補生たちのクラス。1クセも2クセもあるクラスメイトが多い?

アバン・ハーデス
亡き兄の遺志を継ぎ、士官学校へ入学した。性格は、理屈よりも先に行動するタイプ。ひょんなことからG組の学級委員長に。

ユリアナ・エーベルハルト
「エーベルハルト」家の跡取りとして、英才教育を受けたお嬢様。A組の学級委員長で、アバンたちG組をライバル視する。



◀学級委員長となるアバンが、クラスを1つにまとめる! 結束力はA組よりも固いものになる!?

STORY 内乱という現実が学生を兵士に変える

ガリア公国を治めるコーデリア大公。彼女の素性が、迫害を受けるダルクス人だったことで、これに反発する「ガリア革命軍」が蜂起。国内では内乱が起こり、戦火を鎮めるため、士官学校の学生たちも戦場へと赴く……。



▲人智を超えるほどの力を持つ、ヴァルキュリア人。本作ではどんな活躍を見せるのか!?



▶コーデリア姫は、自らがダルクス人であることを告白。この発言が、内乱の引き金に……。

PLAY REPORT 『戦場のヴァルキュリア2』体験版プレイ最前線レポート

去る9月末日の東京ゲームショウにおいて、プレイアブル出展された『戦場のヴァルキュリア2』の体験版が編集部に到着した。担当ライターがさっそくプレイ!! そこで見えてきたものは?

操作性は多少変わったが、快適なプレイで楽しめる!!

東京ゲームショウでは、時間の都合によりプレイし足りないと感じていたボク。ここで、ガッツリと楽しんでおこうと、いざプレイ開始!! さて、『ヴァルキュリア』といえば、マップを見て行動するユニットを決定する「コマンドモード」と、実際に戦場で行動する「アクションモード」を繰り返す「BLiTZ」という戦闘システムが特徴だ。本作の根幹ともいえるこのシステムは、『2』でもしっかりと生かされていて、前作を遊んだプレイヤーならすんなりとプレイできちゃいます。操作性では、視点移動にL、Rボタンなどを使用するように変更。最初のうちはとまどったが、数十分もプレイすると気にならなくなった。そうそう「アクションモード」で行動中に、「ポテンシャル」の発動も確認! 特定の条件下で発動するもので、キャラの能力が上昇するのだ。まぁ、下がる「ポテンシャル」もあるけど……。また、今作からの要素「morale」の機能も判明!! 敵兵士を倒したり、負傷して動けなくなった味方を救助すると「morale」の数値が上昇していった。これが高くなると、能力が上昇するタイプの「ポテンシャル」が発動しやすくなるとのこと。ということは「morale」を重視した戦術も必要になるのか?

新兵科の「技甲兵」の能力がスッゴク気になる!!

兵科について気づいたことも。それは支援兵だ。今回の支援兵は、弾薬の補給や戦車の修理等のアクションはできたが、土のうなどの障害物を修理できなくなっていた。もしや新たに登場する「技甲兵」という兵科は、支援兵の失われた能力を持っているのかも? そうなれば、出撃させる兵科の選抜も、前作以上に考える必要がありそう。また、体験版には「オーダー」がなかったが、これも存在するとのこと。とにかく発売日はまだ先。これからの情報が楽しみでしょうがない!!

PICK UP① 「ポテンシャル」 キャラ独自の能力が発動!!



◀キャラクターごとに効果の異なる「ポテンシャル」は、本作でも健在だ。発動したポテンシャルによって、キャラの能力が上下するという特徴がある。

PICK UP② 「morale」 「ポテンシャル」と密接に関係



◀特定の条件を満たすことで「morale」のゲージがたまり、一定量で数値が上昇する今作の新システム。この数値が高いと「ポテンシャル」が発動しやすくなる。

PICK UP③ 「オーダー」 味方の能力を上げて戦闘が有利に!?



◀今回の体験版では確認できなかったが、味方の能力を上昇させる「オーダー」はあるようだ。前作にはないオーダーも存在するので、その効果が気になるところ。

DS 極限脱出 9時間9人9の扉

2009年12月10日発売	¥5,040(税込)		謎解
ジャンル	AVG	メーカー	発売元:スパイク/開発元:チュンソフト
備考	プレイ人数:1人用		

極限の状況で挑む密室パズル

9時間後に沈没する客船に閉じ込められた9人の男女が、己の命を賭けた謎解きゲームに挑戦するサスペンスAVG。果たして彼らは、姿なき犯人「0(ゼロ)」から課された難問をすべて解き明かし、再び元の生活へ戻ることができるのだろうか……!?



◀職業も年齢もバラバラの彼らは、なぜこの場に集められたのか……!?

ノナリーゲームとは!?

ゼロが用意した、生死を賭けたゲーム。参加者の手首には鋼鉄製のバングルがはめられており、ルールに違反するとバングル内の起爆送信機が作動して爆死してしまうようになっている。船内から脱出するには密室の謎を解いていく必要がある。



◀密室の謎を解き、9時間以内に脱出しなければならない。



ごく普通の大学生

淳平
主人公の青年。普通の大学生だったが、ゼロのゲームに参加させられることに。

マイペースで自己中心的

サンタ
マイペースで自己中心的な性格の男。協調性がなく、単独行動を好む。

知的でクールな四葉の兄

ニルス
四葉の兄で常に行動を共にしている。知的で物事にも冷静に対処する。



小悪魔的な少女

四葉
高校を卒業したばかりの18歳。ニルスの妹で兄に信頼を寄せている。

暗号技術専門の元PCプログラマ

八代
元PCプログラマ。自称40代。2人の子供がいるが、多くを語ろうとしない。

淳平の幼なじみ

紫
清楚で奥ゆかしい性格の女子大生。淳平とは小学校時代の幼なじみ。

SYSTEM ゼロの用意したパズルに挑め!!

ゲームの流れ

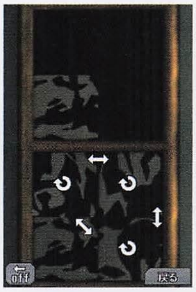
数字が書かれた「ナンバリング・ドア」を通るためのメンバーを選び、扉の先にある密室の中で手がかりを探索し、思考パズルを解く。

- 謎に挑むメンバーの選出
- 密室の謎を解く
- 出口となる扉の思考パズルに挑む
- 新たな謎へ!!

CHECK!!

密室内ではタッチペンを用いて部屋を捜査していく。アイテムを手に入れることもあり、それを使用したり組み合わせたりすることで新たな道が開けることもある。また、同行している仲間から意見を聞くことも可能。行き詰まったら彼らと協力して謎を解いていこう。





▲▶密室に仕掛けられた謎はさまざまな種類が存在する。

「ナンバ・リングドア」と数字根

船内から脱出するには、数字が書かれた扉「ナンバリング・ドア」の先に進む必要がある。これは扉に記された数字と各キャラクターが持つナンバーの合計値の数字根(十の位と一の位を足した数)が一致している場合のみ開くようになっている。



バングルナンバー							和	数字根
1	3	4				8	16	7
1	3		5		7		16	7
1		4	5	6			16	7
		4		6	7	8	25	7

◀▲数字根を導き出すアイテムも用意されている。

予告! 次号では「最終考察」シリーズ著者・KEIYA氏によるキャラクタープロファイル企画を掲載!

「ひぐらしのなく頃に」および「うみねこのなく頃に」の考察本を執筆したKEIYA氏が本誌に登場! KEIYA氏によるキャラクターのプロファイルによって、メンバーの謎も明らかになっていく……?

KEIYA氏からのメッセージ

果たして、淳平たち九人の身に何が起きたのか? 彼らが謎の人物「ゼロ」に選ばれた理由とは? 彼らが巻き込まれたノナリーゲームは、同時に我々プレイヤーが謎に立ち向かうゲームでもある。序盤から次々に提示される真実の断片をどう考え、どう解釈するか——次号掲載の「極限脱出 9時間9人9の扉」企画では、謎に満ちた物語のファーストインプレッションをお届けする。その魅力の一端を感じ取っていただければ幸いである。

※本誌コラムページ「ゲームス×コラムス」でもKEIYA氏のコラムが今号よりスタート! 詳しくはP.225へ!

DS ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター

2009年11月12日発売	¥4,190(税込)	ACT 戦略 対戦	
ジャンル	RPG(データアクションRPG)	メーカー	カプコン
備考	プレイ人数1〜2人(ミニゲーム時は最大6人)		

『流星のロックマン』とのコラボによる本作ならではの追加要素に迫る!

本作は、カードゲームとアクションを融合したRPG『ロックマンエグゼ』シリーズの第1作目に、さまざまな新要素を追加してDS向けにリメイクしたもの。主人公の熱斗とロックマンを操作して、ネットワーク上で次々と発生する怪事件を解決していく。その過程で出会う『流星のロックマン』とのコラボレーションとは……?今回は、これらの追加要素を詳しくチェックしていく!



流星のロックマン
星河スバルと、電波生命体のウォーロックが、電波変換(合体)によって変身した姿だ。

電脳世界でのバトルで流星のロックマンをオペレート

バトルでは、流星のロックマンを操作して戦うことができる。「ウォーロックアタック」やBボタン押しっぱなしでの「ロックバスター」連射など、『流星のロックマン』シリーズでおなじみの能力が使える。



▲『エグゼ』とは違う戦い方が楽しめる。通信対戦でも使用可能だ。



◀新たなプログラムアドバンス「ダブルロックマン」。特定のバトルチップを組み合わせて発動。

クロスオーバーシナリオの冒頭を大公開

『エグゼ』と『流星』の2大ロックマンが出会う追加シナリオを、少しだけ紹介。幼なじみのメイルのネットナビ「ロール」がさらわれたことを聞き、捜索を開始する熱斗。ロックマンを電脳世界へ送り込むが、そこで遭遇したのは、流星のロックマンだった……!?



◀▼ネットナビが現実世界に現れ、ロールをさらっていったらしい。一体何者なのか?



▲流星のロックマンが登場。だが、言葉を交わすことなくいきなり攻撃してくる……!

追加シナリオへのプロローグも収録

本作では追加シナリオに繋がるプロローグも収録している。流星のロックマンがなぜ過去の世界へ行くことになったのか?その理由を少しだけ垣間見ることができる。



◀『流星』シリーズでおなじみのキャラも登場。どうやら『エグゼ』の世界へワープした誰かを追っているようだが……?

ソフト1本で6人まで遊べるDS版オリジナルのバトル

ロク・コロ ROCKMAN STAR COLOSSEUM ロックマン スターコロシアム

DSダウンロードプレイを利用して、みんなで遊べる「ロク・コロ ロックマン スターコロシアム」。最大6人が同じステージに集まって、アツイ戦いを繰り広げる!

1 個人戦
一番多くスターを集めたプレイヤーが勝ちとなる。



▲スターはステージ内で入手。ライバルから奪うことも可能。

2 チーム戦
チームを組み、スターを多く集めたチームが勝利。



▲同じチームの仲間が近くにいるとパワーアップする。

3 VSフォルテ
襲ってくるフォルテを、全員で協力して倒せ!



▲フォルテには爆弾でしかダメージを与えられない。

期間限定で体験版配信中 いち早く2人のロックマンに会える!

DSステーションなどでは、本作の体験版が期間限定で配信されており、DS本体にダウンロードできる。体験版ではバトルシステムなどを楽しむことができ、流星のロックマンも登場する。ぜひダウンロードしてみよう。



▲『エグゼ』シリーズでおなじみの名人が登場。

▼ウイルス戦とファイアマン戦をプレイできる。





◀流星のロックマンと対面。はたして名人の頼みとは?

■配信場所はコチラ

●みんなのニンテンドーチャンネル
インターネットに接続されたWiiで利用できるWii専用チャンネル。

●DSステーション
店頭(※1)にて、DSソフトの体験やWi-Fiコネクションへの接続などが可能。

●ニンテンドーゾーン
全国のマクドナルドや、つくばエクスプレス(※2)の駅で利用できる。

※1:設置店舗を確認のうえ、お近くの設置店舗で利用してください。※2:マクドナルドでは一部を除く店舗で、つくばエクスプレスでは快速停車駅でのみ利用可能です。利用可能な店舗や駅は、あらかじめご確認ください。

DS グランド・セフト・オート：チャイナタウン・ウォーズ

2009年10月29日発売	¥6,090(税込)	ACT 対戦 協力
ジャンル	ACT(ボーダーレスアクション)	メーカー	発売元:サイバーフロント/開発元:Rockstar Games	備考	プレイ人数:1～2人



ホァン・リー
中華系地下組織トライアドのボスの息子。甘やかされて育ったボンボンは復讐を果たせるか？

リン・シャン
地元チャイナタウン育ちの女性。ホァンに、この危険な街で生き残るための格闘技を教える。

あのリバティーシティをDS専用3Dエンジンで再現!!

なにはなくともなんでもありのボーダーレスアクション最新作！

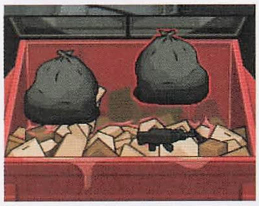
全世界累計8000万本（!）以上の販売を記録している『グランド・セフト・オート』（以下、GTA）シリーズ最新作がDSで登場。本作『GTA：チャイナタウン・ウォーズ』（以下、GTACTW）の舞台は『GTAⅣ』と同じあのリバティーシティ。DS専用の3Dエンジンで描かれるカートゥーンスタイルの画面に、スター・ジャンクションやフランシス国際空港など、おなじみのランドマークも再現されている。

また、本作ではシリーズ初の新要素としてコンプリートしたミッションを何度でもくりかえし楽しむことができるようになったり（より短い時間でクリアしてメダルをゲットしよう!）、マルチプレイやタッチ操作を使ったミニゲームといったDSならではの楽しみも収録されている。

ゲーム内容と同じく、いつでもどこでも好きなだけ『GTA』の世界に浸ることができる、まさにボーダーレスなDS版なのだ。



◀ゲームプレイの要になるPDA。『GTAⅣ』の携帯電話と、ほぼ同じ機能を備えている。



▲タッチ操作によるミニゲームが用意されているのも、DS版『GTACTW』ならではのポイント。タッチ操作でゴミ箱のゴミをどかすと、武器が手に入ることもある（!）。これでまたひと暴れ（?）できる。

チャイナタウンで展開する誇りを賭けた復讐劇！

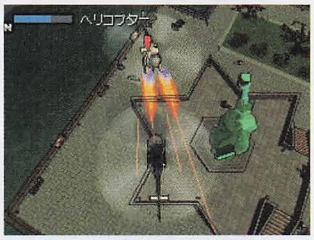
一家のシンボルである伝説の剣「ユウ・ジァン」を叔父に届け、父を暗殺した犯人を探すためにリバティーシティに降り立つ主人公ホァン・リーだったが、空港でいきなり襲撃され、ユウ・ジァンを奪われてしまう。



◀伝説の剣とのことだが、カード賭博で手に入れたものらしい……。

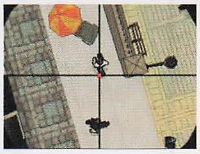
MISSION STORY MISSON 敵対組織との抗争も！復讐も楽じゃない!?

父親の復讐を果たし、奪われたユウ・ジァンを取り戻す。この目的を果たすのは、当然のことながら簡単なことではない。ただ、そこは自由都市・リバティーシティ。敵対組織との抗争も待っているが、縦横無尽に駆けずり回って暴れ回って、真相に近づこう。





◀金庫破りのミッションだが、まずは金庫を奪うための銃撃戦からだ！



◀▲敵のヘリを撃墜したり、密告者を狙撃するためにスナイパーライフルで狙いを定めたり。さまざまな武器を使いこなそう。

MISSION SIDE MISSON 成功させることができればストーリーが有利に進む

街中を走る車を強奪すると、車の種類に応じて、さまざまなサイドミッションが発生することがある。メインのストーリーと直接は関係ないが、成功するとストーリーが有利に進む。目立つ車が走っていたら、まずは奪うのが、リバティーシティでは基本なのかもしれない!?



▶ヌードルの宅配業も、ただの配達で終わるわけがない。激しい銃撃戦が！



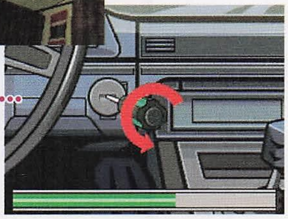
ミッションを成功させろ！

マルチプレイは6種類用意されている



◀マルチプレイの1つ、基地防衛。友だちと協力して敵の波状攻撃に耐え、基地内の乗り物を守る。

タッチ操作のミニゲームも……本作ならでは！



▶タッチ操作でプレイするミニゲームも、本作ならでは。他では楽しめないものばかり。これは……。

PS3 3Dドットゲームヒーローズ

2009年11月5日発売予定	¥7,140(税込)	ACT	冒険	謎解
ジャンル	A·RPG	メーカー	発売元:フロム・ソフトウェア/開発元:シリコンスタジオ	備考 プレイ人数:1人用

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン　電撃ゲームス　電撃PlayStation

3つのメディアが合同でお贈りする「ドットキャラコンテスト」いよいよ開催!!

『3Dドットゲームヒーローズ』は、名作RPGのパロディがギッシリつまったユニークなRPGだ。そんな本作では「エディターモード」で自分だけのオリジナルキャラを描き、それを主人公にして冒険を楽しむこともできる。このモードを使ったコンテストも開催するので注目あれ!

ドットニア王国観光案内　本作はこんなRPG!!

'80年代のRPGを思わせるドットニア王国を舞台に物語は始まる。プレイヤーは勇者となって、アクション性の高い戦闘をくぐり抜けながら6つのオーブを集めて、魔王復活の阻止を目指すことに!



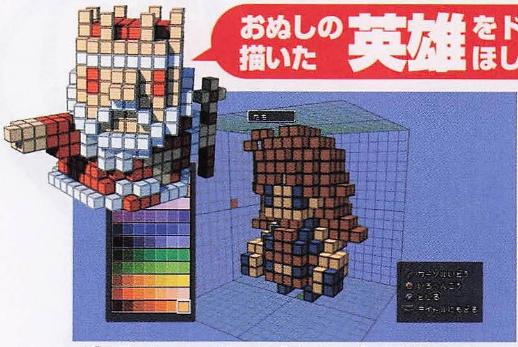
なつかしくも新鮮なグラフィック

◀ドット絵なのに立体感を持ったグラフィックには、一種独特の味わいがある。



オマージュ満載!!

◀街でニワトリをイジメると反撃される! 某有名RPGと同じ展開にニヤリ。



おぬしの描いた英雄をドシドシ送ってほしいのじゃ!!

▲「エディターモード」では「ベースコピー」機能でデフォルトキャラのドット絵を呼び出せる。描き方のお手本にしよう。

読者が「エディターモード」で描いてくれたオリジナルキャラを募集し、優秀作を表彰するというコンテストを開催! トンガリ帽子を被った魔法使いであれ、忍者であれ、キミのオリジナル作品ならどんなキャラでも大歓迎だ。ステキな勇者が完成したら右の要項をよく読んで、メールでドシドシ送ってほしい!

作品の応募方法

メールに書いてほしいこと

※お送りいただく御応募メールの件名は「3Dドットキャラコンテスト」としてください。

①あなたの氏名

②ペンネーム(6文字以内)

入賞者発表時に本名での掲載を希望する場合は不要

③郵便番号・住所

④電話番号

⑤連絡のつきやすい曜日/時間帯

⑥オリジナルキャラの名前(8文字以内)

⑦オリジナルキャラのアピールポイント

⑧オリジナルキャラのプロフィール

そのキャラはどんな人生を歩んできたのでしょうか。あなたが想像する、そのキャラの生い立ちを教えてください!

⑨あなたが一番気に入っているところ

⑩作成時に苦労したところ

エディットデータも添付(てんぷ)してネ!

オリジナルキャラのエディットデータファイル

以上をまとめてメールで送ろう!!

応募先のメールアドレス

games-dokusya@ml.asciimw.jp

しめ切り:2010年1月10日(日曜日)まで!!

優秀作に贈る3部門の賞

フロム・ソフトウェア賞 〜最優秀作品賞〜

総合的に見て、最も完成度の高い1作品を選出!

電撃プレイステーション賞 〜芸術賞〜

描画技術であれ、見た目の美しさ(奇抜さ)であれ、アーティスティックな1作品を選出!

電撃ゲームス賞 〜ユーモア賞〜

デザインはもちろん動きを含めて、ユニークな1作品を選出!

各3部門入賞者へのプレゼント!

●フロム・ソフトウェア提供の豪華賞品(詳細は追ってお知らせします)を贈ります!
●フロム・ソフトウェアおよびアスキー・メディアワークス公認の優秀作品として、それぞれの公式HPで同キャラのセーブデータを配信します!(配信期間:入賞者の発表当日から約1カ月間)

結果発表

電撃ゲームス	'10年2月発売予定
電撃プレイステーション	'10年2月発売予定
電撃オンライン	'10年2月アップ予定

応募に関するその他の注意事項

●1人で何作品送ってくれても構いません。●ただし、1通のメールに添付(応募)できる作品は1つまで、とします。●ゲーム中の「ベースコピー」機能で呼び出したドット絵データをベースにして、アレンジを加えた作品でも可とします。●既存のゲームやアニメなどの有名キャラクター個人をモデルにしたものは入賞対象外とします。●公序良俗に反すると弊誌で判断した作品は入賞対象外とします。例えば、卑猥(ひわい)な印象を与える作品や、特定の人物や団体を非難するような作品はダメです!

芸術家への手引き◎ポーズが6種類あるのはなぜ?

リアクションを表現するために、エデット時には1体のキャラごとに右の表のような6種類のポーズを作成することになる。全ポーズを同じ絵で統一しても構わないが、余裕があったらポーズの使い分けにも気を配ってみよう。使い分けの要領がつかめない人は、デフォルトキャラのドット絵データを参照するといい。

それぞれのポーズの役割を押さえておこう!!

ポーズ	ゲーム中での役割
たち	何も操作されていないときの基本ポーズ
あるき1 あるき2	移動するときのポーズ。 なお厳密にいうと、移動するときには3つのポーズが下のような順序で繰り返されているので、それを計算してデザインするのがコツ たち ➡ あるき1 ➡ たち ➡ あるき2
ばんざい	アイテム入手時などのポーズ。 「プレビュー」機能では確認できないので、実際にゲームを始めて、ドットニア王からアイテムをもらうシーンなどで確認するといい
こうげき1	剣攻撃を実行したときのポーズ
こうげき2	ブーメランなどのアイテムを使ったり、魔法を実行したときのポーズ

作例紹介 こんな英雄だって生み出せる!! アスキー・メディアワークス作のキャラをお披露目(ひろめ)!!

作例①これからの季節の主役をチョイス!! クリスマスカラーなトナカイさん



▲リアルタッチのカッコいいキャラだけでなく、キュートなキャラを描いてみるのもおもしろい。

オリジナルキャラの名前

「トナカイのクリス」

オリジナルキャラのアピールポイント

鼻は赤、ツノは緑、首飾り&毛なみの斑点(はんてん)は黄色と、クリスマスカラーがそろったトナカイです。名前の「クリス」は「クリスマス」からとりました。

オリジナルキャラのプロフィール

「クリス」は、尊敬するサンタさんのソリをひく仕事に誇りを持っているトナカイです。正義感も人一倍強く、世界の平和を救うために立ち上がることを決意! サンタさんの許しを得て、世直しの冒険に旅立ちます。子どもたちがプレゼントを心待ちにしているクリスマスイブまでに、魔王を倒してサンタさんの元に戻れるのか!?

あなたが一番気に入っているところ

トナカイらしさを出せたツノ。

作成時に苦労したところ

動物らしい体形、とくに胴体をどのように人型キャラと違う形状にするかで試行錯誤を繰り返しました。

作例②生物以外のモノだって主人公にできる!! ポルターガイスト(?)発生中の家具



▲その気になれば日用品だって、勇者にできる! こんな遊び心を実現できるのも、本作ならでは。

オリジナルキャラの名前

「さまようメアリー」

オリジナルキャラのアピールポイント

霊(?)が乗り移ったテーブル一式で形成された異色のキャラです!

オリジナルキャラのプロフィール

聖女メアリーは魔物の手にかかって命を落としましたが、"聖なる霊体"となって復活! 犠牲者をもう誰1人として出させないため、生前に愛用していたテーブルへ憑依(ひょうい)して、魔王を倒す旅に出るのでした。ちなみに彼女は甘党だったので、卓上にはケーキを忘れません!

あなたが一番気に入っているところ

食器類のさりげない動き。

作成時に苦労したところ

テーブルにのせるモノとして、燭台(しょくだい)、コーヒーカップ、バラを生けた花瓶などを試作したのですが、正体不明の物体になってしまったのでボツに。ケーキを描いてみて、やっと"ソレらしく見える"オブジェに行きつきました。

お知らせ アスキー・メディアワークスのオリジナルキャラ(2作)をネット配信します!!(詳細は近日公開予定)

イベントレポート ドットニア王国が現実に進出!?

先日、横浜のヨドバシカメラにて本作の体験会およびスペシャルトークセッションが行われました。当日はプロデューサーの竹内氏に加え、開発のシリコンスタジオから三沢宏行氏も登壇。開発秘話などを語ってくれました。またスペシャルゲストとして、アイレムソフトウェアエンジニアリングの松尾氏が登場! コラボした「スペランカー」と本作より勇者の実寸大ドットフィギュアをお披露目しました。



DS

新作PREVIEW

DS サモンナイト X ～Tears Crown～

2009年11月5日発売	¥6,279(税込)	冒険	恋愛		
ジャンル	RPG(ファンタジックRPG)	メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:フライトプラン	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応

召喚術と仲間との絆でルーンハイムの危機を救え!!

バトルシステム1 召喚術
妖精や精霊などの力を借りて戦闘を有利に

召喚術とは、妖精や竜といった異世界の生物=召喚獣を呼び出し、その力で攻撃や防御を行う魔法。契約した召喚獣を装備というかたちで使えるようにする。



▶召喚プレートにマナストーンを配置して、魔法の威力アップなどが可能。



▶召喚獣1体につき、複数の魔法が使える。攻撃に回復にと、状況に応じて使い分けよう。

戦闘を手助けしてくれる召喚獣の一部



命を狩る者 レイスダーク
魔界の死神。氷の鎌であらゆる生命を凍りつかせる。

炎の精霊 チャッカ
元気いっぱいな炎の精霊。灼熱のパンチで敵を焼き尽くす。

水の使用人 シーメイド
人魚でメイドな人気者。回復魔法と水の魔法を得意とする。

バトルシステム2 協力技
仲間との強い信頼が大きな力を生み出す

各キャラのパラメータ下にあるゲージが一定以上になると、協力技が使えるようになる。仲良くなったキャラとは、より効果の高い究極協力技が使用可能に！



▲協力技はゲージ消費も少なく、使い勝手がいい。



戦闘中にカットインが挿入され協力技がスタート

◀究極協力技なら2画面を使った迫力のカットインに！ 2人のかけ合いにも注目したい。



その威力は召喚術をもしのぐ

▶敵全体に大ダメージを与えるなど、どの技も非常に強力。



母国に反逆する帝国の皇子

ディラン・ウィル・デルティアナ
(CV:福山 潤)
デルティアナ帝国の皇子。セレスティア王国で10年間暮らすうちに、帝国のやり方に疑問を持つ。

新生『サモンナイト』はフルボイス&コマンド式RPG!

召喚術をキーワードにした世界観や練りこまれたシステムで人気の『サモンナイト』が、フルボイスのRPGになった！今回は、注目のバトルシステムや新要素を解説していく。



不思議な力を秘めた王国の王女

ファラ・ミール・セレスティア
(CV:芽原 実里)
セレスティア王国の王女。ムームーの言葉が理解できるなど、不可思議な力を持っている。



▶主人公は2人から選択。選ばなかったほうも仲間になる。



◀ストーリーの幕間に仲間を選び、2人で話せる。エンディングにも影響する要素だ。



▲高所からの攻撃は命中しやすいなど高低差の概念も。

Story ストーリー

人間や亜人など、多種多様な種族が住むルーンハイム。そこでは亜人との共存を掲げるセレスティア王国と、亜人を迫害するデルティアナ帝国が対立していた。両国は激しい戦争のあと、互いの王子の人質交換を条件に休戦協定を結ぶ。だがその10年後、人質返還の際に、再び戦乱を呼ぶ事件が起こる。

新要素1 「議会」で提案を承認してイベントに挑め!

ゲーム中に特定の条件を満たすと議会が開ける。これは、仲間からの提案を議題にして話し合うというもので、議題を承認すると特殊なイベントが発生。イベントではレアなアイテムが入手できることもあるので、積極的に利用したいところだ。



◀仲間からの質問にどう答えるかで、評決の結果も変わっていく。

新要素2 友達とのやりとりに使える「おでかけムームー」

「おでかけムームー」とは、DSのワイヤレス&Wi-Fi通信を利用した新要素。ほかのユーザーと手紙のやり取りをしたり、相手のムームーを料理や音楽でもてなしたりできる。ムームーの姿や部屋の内装をカスタマイズして見せあうことも可能だ。



◀手紙でほかのユーザーと交流。ムームーのアクションにも注目！

アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く

2010年1月28日発売	¥7,329(税込)	
PS3	ジャンル	RPG(ムスメ調合RPG) 冒険
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用

新たな絆の詩が紡がれる…シリーズ3作目となるRPG

圧倒的な世界観の魅力で人気の『アルトネリコ』シリーズの3作目がPS3で発売決定！　本作は「絆」がメインテーマとして据えられており、主人公とヒロインたちとの絆が重要な要素となっている。舞台は3つ目の塔が存在する世界「ソル・クラスタ」。そこで、主人公である少年・アオトが偶然にヒロインの1人である少女・サキと出会ったことから、新たな絆の物語が紡がれていく……。本シリーズは世界観を共有しているものの、それぞれが直接的な関わりを持っているわけではない。そのため、これまでのシリーズをプレイしていなくとも、違和感なく本作の物語に入っていけるだろう。



◀主人公とヒロインの絆が深まっていけば、新しい力を生む原動力となる。



▶予約特典は数量限定（豪華ハードカバー）オフィシャルビジュアルブック！

DECASPORTA(デカスポルタ) DSでスポーツ"10"種目!

2009年12月17日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	SPG(10種目スポーツチームバトル) 対戦
	メーカー	ハドソン ACT
	備考	プレイ人数:1〜6人 協力

DSで手軽に10種類のスポーツを体験してみよう

誰でも手軽に10種類のスポーツを楽しめるSPG。ラグビーやチアリーディング、セパタクローといった、あまり馴染みのないスポーツを体験することができる。操作方法も単純なので、誰でも簡単にプレイ可能だ。DSダウンロードプレイにも対応していて、最大6人まで同時に遊ぶことができるのも魅力の1つといえる。



▶コンボを決めると、演技の得点がアップする。



◀タイミングよくタッチすれば演技が成功する。



◀ラグビーでは下画面に操作方法が表示されているので、それらを見ながらプレイできる。

牧場物語 ふたごの村

今冬発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	SLG(ほのぼの生活ゲーム) 育成
	メーカー	マーベラスエンターテイメント
	備考	未定

新しい牧場でいつもどおりのスローライフを楽しもう

『牧場』シリーズの最新作がDSで登場する。本作の舞台となるのは、西洋的な町並みが特徴的で牧畜を行える「ブルーベル村」と、和の建物が建ち並び作物栽培を行える「このはな村」という2つの村。主人公はどちらかの村に居を構えることになり、2つを行き来しながら牧場生活を送ることになる。水田での稲作や、養蜂箱で蜂を飼うといった、今までの牧場シリーズではできなかった新しい要素も盛りだくさん。



▶もちろん、今までどおり好きな相手を見つけて、結婚することも可能となっている。



家畜にはアルパカさんも大人気の追加！

のーふぇいと! ~only the power of will~

2010年2月25日発売予定	価格未定	
Xbox360 / PSP	ジャンル	AVG(恋愛アドベンチャー) 恋愛
	メーカー	発売元:アルケミスト／開発元:サクセス
	備考	プレイ人数:1人用

普通の僕と、普通じゃない彼女が織り成す恋愛AVG

本作は、「アカイイト」、「アオイシロ」のスタッフが作り上げた最新作で、原画はHal氏、シナリオは麓川智之氏が担当している。CGは100枚以上用意され、前作などで好評だったシステムを継承しており操作性も抜群。さらに、なんといっても注目なのは個性豊かなヒロイン達を演じる豪華な声優陣。メインには加藤英美里を迎え、ほかのヒロイン達にも遠藤綾、ゆかな、小清水亜美らが顔を揃えている。



▲「晴れ、ときどき、女の子」。2人の出会いは、彼女が空から降ってくるところから始まる。

イベントシーンでの美麗なCGがストーリーをさらに盛り上げる



アバター THE GAME

2010年1月7日発売	PS3/Xbox 360版:¥7,329(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	PS3/Xbox 360版:ACT(アクションシューティング) ACT
	メーカー	ユービーアイソフト SF
	備考	プレイ人数:1人用

ジェームズ・キャメロンの新作映画がゲームに!!



衛星パンドラという星で繰り広げられる、人間とナヴィ（衛星パンドラの原住民）の生死をかけた戦いを描いたジェームズ・キャメロン監督の最新作「アバター」がゲーム化される。プレイヤーは人間かナヴィのどちらかを選択し、それぞれ選ばなかった勢力と戦うアクションSTGとなっている。人間を選択するとロボットやトラックなどの兵器を使って戦うことができ、ナヴィを選べばパンドラに生息している生き物を乗りこなすことが可能だ。本作はオリジナルシナリオだが、映画の2年前の世界を舞台にしているので、映画を見ておくとよりゲームを楽しめるだろう。なお、映画の日本での公開日は12月18日。



▲▶高性能のグラフィックエンジンによって描かれた、リアルで美しい映像にも注目だ。

RPGツクールDS

2010年1月28日発売	¥5,460(税込)	
DS	ジャンル	ETC(コンストラクション) 冒険
	メーカー	エンターブレイン
	備考	プレイ人数:1人〜2人

『RPGツクール』が満を持してDSに登場だ!!

本作は、シリーズの累計販売数が200万本を誇る『RPGツクール』の最新作。DSの特性を生かして、タッチペンを使って画面をなぞりながら簡単にマップの作成が行えるのが最大の特徴だ。また、文字変換に使われる辞書がRPG用に特化したオリジナルのものを収録していたり学習・予測変換の機能がついていたりと、シナリオの作成やアイテム名を決める作業も簡単に行える。



▶作ったゲームはセーブをしておけば、いつでもプレイをしたり作り直したりすることが可能だ。



自分だけのRPGを作ろう

◀グラフィック、マップ、サウンドなど、どれも豊富に用意されていて、とことんオリジナリティを追求できる。

PSP LAST RANKER（ラストランカー）

2010年春予定	価格未定		冒険　育成
ジャンル RPG	メーカー 発売元:カプコン／開発元:カプコン、イメージエポック	備考	プレイ人数:1人用

最強の戦士を目指せ!!

最後の1人となるため勝ち残れ！

本作は、故郷を捨てた青年・ジグとなってバトルを勝ち進み、「ラストランカー＝最強」を目指すRPG。今回は新たに判明した「戦士ランキング」システム情報を、実際のゲームの流れとあわせて、わかりやすく解説していく!!



▶リアルタイム要素のある迫力のバトルが本作の醍醐味。その中核をなすランキング戦に迫る！

BATTLE —戦闘—

ランキングアップの方法を順に追って紹介!!

ジグが所属する「戦候機構バザルタ」の戦士たちの宿命、それは戦士ランキングを駆け上り、最強の戦士（ランク1）を目指すことだ。ここでは、戦士ランキングを上げるために行うバトルの手順を紹介していこう。

1 自分よりも上位のランカーを探し出せ

力こそ正義というこの世界では、自分よりもランクが高い戦士に挑み、相手のランクを奪取することが重要となる。まずは自分よりも上位の「戦士＝ランカー」を見つけ出すことが第一歩だ。



◀画面左上の数字が現在のランキング。相手に近づき「戦う」コマンドを選べば戦闘前の会話がスタート！

2 上位ランカーを見つけたら迷わずに戦いを挑め！

戦士ランキングを賭けたバトルは、臨場感いっぱい！　バトルはリアルタイム形式で行われ、相手の行動との駆け引きが重要になり、緊張感あふれるバトルが繰り広げられる。なお、戦闘ではさまざまなタイプの剣のほか、銃などのサブウェポンも重要なようだ。



全力で対決せよ

◀激しいランキング戦。「二刀奥義」とあるが、武器の種類ごとに奥義が用意されているのだろうか。



ヒーリングのような演出も!?

▶こちらの画像では、ヒーリングのようなエフェクトも。詳細は不明だが、RPGには欠かせない成長要素も存在する……!?

3 バトルに勝って相手のランクを奪取せよ!!

ランキング戦に勝利すれば、相手のランクを奪える。ランキングが上がれば、さまざまな地域への移動も可能となり、そこでの新たな出会いがジグを最強へと近づけていくことになるだろう。



◀上位ランカーに勝利して相手のランクを奪取！これを繰り返し、頂点に立つのがゲームの目的だ。

ミッションを遂行してのランクアップも可能!!

ジグの所属する戦候機構からは、調査や入手などのミッションが発令されることがある。これらをクリアすることでも戦士ランキングがアップするので、積極的に受注していこう。



◀ミッションではモンスターとの戦闘やランカーとの共闘などもある。

CHARACTER —登場人物—

力が支配する世界で戦い抜くキャラクターたち

本作の世界には、人口のほぼすべてにあたる10万人もの戦士が戦候機構に属している。最強を目指すため故郷を捨てたジグ。彼が機構の戦士となるところから波乱の物語が始まる。



◀故郷を離れたジグと、かつての親友ファズ。剣を通してぶつかる、2人の相対する思い！



王家復興を胸に戦う乙女

REN レン CV:井上麻里奈

ジグと時を同じくし戦候機構バザルタに所属する、可憐でまっすぐな少女。滅亡したサルバトーレ王国の末裔でもある。

大志を抱く田舎の青年

ZIG ジグ CV:神谷浩史

伝統を重んじる辺境の民族、カンタレラ出身の主人公。古くからのしきたりに嫌気が差し、故郷を捨て最強を目指す。

かつての友、そしてライバル

FAZ ファズ CV:中村悠一

ジグと同郷の幼なじみ。故郷を捨てたジグと、たもとをわかつものの、運命に導かれるように再びジグの前に現れる。

スーパーロボット大戦NEO

発売中（10月29日発売）	¥8,379（税込）	
Wii	ジャンル	S・RPG	戦略
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数：1人用	

新システムを取り入れて新『スパロボ』の幕が今上がる

人気のS・RPG『スパロボ』シリーズの最新作がWiiに登場。本作には、おなじみの「マジンガーZ」などに加えて、「獣神ライガー」「元気爆発ガンバルガー」「覇王大系リューナイト」などが新加入。また、移動が自機を中心とした円の中を動くシステムになったり、特定の攻撃には「突破」や「押出」といった能力が設定され特殊な効果を発揮したりと新システムも満載だ。

ド派手な戦闘演出も健在だ！




◀今回の主人公は17歳の青年、稲葉駆。愛機・シグザールに搭乗し、戦場を駆け抜ける。

太鼓の達人 Wii ドドーンと2代目！

2009年11月19日発売	専用太鼓コントローラ同梱版：¥7,980（税込）／ソフト単品版：¥5,040（税込）	
Wii	ジャンル	ETC（和太鼓リズムゲーム）	ACT 対戦
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数：1人～2人	

収録曲をすべて一新！　太鼓の達人の新作がWiiに到着!!

おなじみ、『太鼓の達人』の新作がWiiで発売される。前作からすべての曲が入れ替わり、新たに厳選された人気の70曲を収録。ほかにも、新要素として太鼓を演奏しながらボスと戦う要素も追加されている。また『DQ9』や『アイマス』の曲もあり、それらを選択するとゲームのキャラクターたちがゲストとして登場するのにも注目だ。なお、専用太鼓コントローラとの同梱版の他にソフト単品版も発売される。



▲譜面を隠してしまうなど、ボスからのさまざまな妨害をかいくぐりながら戦うことになる。

コンボをつなげていくことでゲストキャラクターが増加!!



ラ・ピュセル†ラグナロック

2009年11月26日発売	通常版：¥5,229（税込）／初回限定版：¥7,329（税込）	
PSP	ジャンル	S・RPG	戦略
	メーカー	日本一ソフトウェア	
	備考	プレイ人数：1人用	

元祖やり込みS・RPGラ・ピュセルがPSPに再臨!!

2002年1月にPS2で発売された『ラ・ピュセル 光の聖女伝説』がPSPに移植されて登場する。PS2版のおもしろさをそのままに、デモイベントや戦闘演出のスキップ、マップの回転や拠点内での選択による移動が可能になるなど、プレイヤーが快適にゲームを進められるような追加要素が満載だ。PSP版だけの新シナリオとして「魔王プリエ編」の追加や、ラハール、フロン、エトナ、プリニーといった『ディスガイア』シリーズのキャラクターもエクストラボスとして登場するなど、ゲームボリュームも大幅にアップしている。なお、通常版のほか、オリジナルサウンドトラックと設定資料集が特典の初回限定版も要チェックだ。





◀◀もちろん、必殺技のド派手なエフェクトや連係攻撃といった、おなじみの部分も健在。

レフト 4 デッド 2

2009年11月19日発売	¥7,665（税込）	
Xbox 360	ジャンル	ACT	ACT 協力
	メーカー	発売元：エレクトロニック・アーツ／開発元：Valve	
	備考	プレイ人数：1人～4人／オンライン対応	

ゾンビで埋め尽くされた街で人間は生き残れるのか!?

前作から10カ月あまり……あの『レフト 4 デッド』の最新作が早くも発表された。基本的なシチュエーションは前回同様で、ゾンビに埋め尽くされた街で4人の人間が力を合わせてゾンビを倒すというもの。生き残るためには4人の連係が重要であり、的確な役割分担が必須といえる。本作の新要素としては、なんといっても近接武器の追加。フライパンや斧、バットなどでゾンビたちを蹴散らすことになる。



▲街を覆いつくすゾンビの集団が、大挙して襲い掛かってくる姿には、やはり戦慄が走る。

生き残りをかけ、力を合わせてゾンビたちから身を守れ



鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST ―黄昏の少女―

2009年12月10日発売	¥6,090円（税込）	
Wii	ジャンル	AVG	ACT 謎解
	メーカー	スクウェア・エニックス	
	備考	プレイ人数：1人用	

物語はいよいよクライマックスに向けて走り出す

本作はWii専用のAVGで、前作『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST-暁の王子-』からの続編となる。原作にはない完全オリジナルのストーリーとなっており、キャラのセリフがフルボイスなのはもちろん、重要なシーンではアニメーションが使用されているなどファンには垂涎ものの内容だ。なお、ここで描かれているストーリーは原作コミックスの第16巻に繋がっているので、忘れずにチェックしておこう。

エルリック兄弟が事件の真相を暴き出す





▲前作同様にストーリー中には、Wiiリモコンを使ったミッションも発生。画面の指示に従って、どんどんこなしていこう。

タツノコ VS. CAPCOM ULTIMATEL ALL-STARS

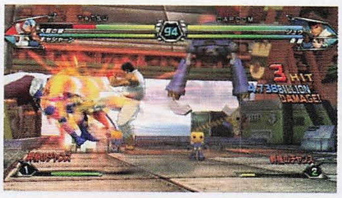
2010年1月28日発売	価格未定	
Wii	ジャンル	FTG（対戦格闘）	ACT 対戦
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数：1人～2人／オンライン対応	

あの人気格闘ゲームが進化をとげて帰ってきた

『タツノコVS.CAPCOM CROSS GENERATION HEROES』をベースに、爽快感あふれるプレイ感覚はそのままに、キャラクターの技の性能など、さまざまな部分にアレンジを加え『タツカプ』が帰ってきた！　そして、カプコンサイドから『デッドライジング』の主人公であるカメラマン「フランク・ウエスト」の参戦が決定した。新規キャラクターの参戦が次々に明らかになっているので、今後の情報にも注目しておこう！



超人カメラマン フランク・ウエストも参戦だ!!



▶本作では新たにWi-Fiを利用しての通信対戦が可能になっている。世界各国のスゴ腕のプレイヤー達と対戦して、世界最強を目指していこう。

PSP

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J

2009年11月12日発売	¥6,090(税込)
ジャンル	SLG(スポーツ育成シミュレーション)
メーカー	セガ
	戦略 育成 対戦
備考	プレイ人数：1人～2人

発売直前！『サカつく』座談会!!

●EDF
編集部では知る人ぞ知る『サカつく』プレイヤー。実は『サカつく』の選手として登場したこともある。総プレイ年数は優に4000年を超える。仙人。

●HIRO
初代『サカつく』から約13年。ほぼすべてのシリーズタイトルをプレイしてきた『サカつく』マエストロ。

●モリT
『サカつく』シリーズ未経験。サッカーの知識もない。皆藤愛子さんのように日々勉強中……のはず⁉

コンセプトは「サカつくのサカつく化」

HIRO：いよいよ『サカつく6』の発売まであと2週間となりました。今作は「サカつくのサカつく化」がコンセプトということなんですが、体験版をプレイしてみてどうだった？
モリT：『サカつく』は初めてだったッスけど、かなり楽しめたッス！　最初にオリジナルクラブを登録するときに「地元にJリーグチームができた」と、うれしかったッス。
EDF：その気持ち、わかるなぁ。俺も最初にチーム名決めるのに1時間かかったよ。
HIRO：それはそれは悩みすぎです（笑）
モリT：長く遊べる体験版ッスね～。
HIRO：より上を目指すためにいろいろ試しながらだったけど、気がつけば軽く2時間はプレイしてましたね。
EDF：俺が体験版をプレイして思ったのは、ゲームを複雑にしすぎていないということ。全体練習は監督がやってくれるし、チケット料も決めなくていいし、試合結果もすぐに見れるしな。
HIRO：体験版をプレイして思うのは、やっぱ『サカつく』！　ということです。『サカつくDS』のような独創性には欠けますが、従来のユーザーはいつも通りに楽しめて、モリTみたいな『サカつく』未経験の方でも遊びやすくなってます。
EDF：携帯機での『サカつく』は、どこでも気軽にプレイできるのがいい！　やり込み育成ゲームには最適だよな。
HIRO：横になりながら選手育成できるなんて、なんて楽な仕事……じゃなくて、快適ですよね。
モリT：製品版が発売されたら、電車移動中はずっとクラブ運営しそうッス。
HIRO：PlayStation STOREで配信されている体験版もおすすめできます。『サカつく』未経験という方は、まずこれを試してもらうのがいいかもしれませんね。この記事も、体験版の話だけだっていうのに、こんなに長く話が続いてしまったくらいですから（笑）

「選手覚醒」で限界突破！

モリT：「選手覚醒」ってなんスか？
EDF：選手の能力限界を伸ばすものだよ。今までは、選手の能力限界を伸ばすには留学させるしかなかったからな。（選手覚醒は）1回ごとの成長は少なめだけど、こまめに限界突破できるっていうのは楽しいもんだ。
HIRO：留学させても、選手が帰ってくるまで、2年くらい待ちましたよね（笑）
EDF：ありゃ大変だったよな……。
モリT：そんな重要なんスか？　なんか、あれ、やんなくても試合に勝てそうなんスけど。
EDF：体験版だけではまだわからないけど、世界レベルのプレイヤーを集めれば「選手覚醒」をしなくても試合に勝つことはできるだろうな。勝ち負けではなくて、（選手覚醒は）プレイヤーのこだわりを実現するための育成システムだと思うぞ。
HIRO：「覚醒練習」のメニュー次第で、どの能力を伸ばすか決められるので、選手の長所を伸ばす、欠点を補うといった、プレイヤーごとに異なる、変化のある育成ができるのは興味深いですね。
EDF：覚醒練習に必要な「覚醒ポイント」をどう溜めるかが重要になるだろうな。
HIRO：期限付き移籍でも、移籍先で試合に出られるかが重要ですね。とはいえ、普通に育てても覚醒ポイントは溜まっていくので、「選手覚醒」をした回数＝その選手がレベルアップした回数というくらいのイメージで考えておくといいかもしれませんね。
EDF：1人の選手を中心に覚醒させるか、チーム全体でバランスよく覚醒させるのか、そういったことも好みがわかれるというか、わけることができていいな。

巧みな交渉術で選手と契約を結ぶ

HIRO：契約交渉では選択肢を選ぶという要素が増えて、単純な金額だけのやりとりではなくなりましたね。
モリT：もちろん契約交渉も初めてだったんスけど、事前に秘書の皆藤愛子さんがアドバイスしてくれたんで、ばっちりッスよ！
EDF：選手の年俸を抑えて施設にお金を使うのが、長い目で見るとビッグクラブへの近道だからな。
モリT：やっぱり優秀な選手はお金がかかるッス。
EDF：希望金額そのまま払うのか？
モリT：そうッス！
EDF：交渉に慣れてくれば、少し安い金額で成立するのに……。
モリT：まじッスか？
HIRO：そういえば、交渉ゲージが最大に溜まっていなくても、スタメン確約や移籍オファーの容認などの特殊な条件を承諾することで、交渉が成功するときもありますね。
EDF：移籍オファーの容認は辛いな。でも、確かに現実のサッカーの世界に近いものを再現しているわな。
モリT：交渉ってそんなことができたんスか？　早く教えて欲しかったッス……あ。製品版には間に合ったッス！

魅力あふれる登場人物にも注目

HIRO：ゲストキャラクターが豪華なことも、『サカつく6』の魅力の1つですね。
モリT：やっぱりオシムさんやラモス瑠偉さんが出てくると、熱くなるッスね。セリフ読んでるだけで楽しくなるッス……って、なんか、EDFさんも熱くなってるみたいッス！
HIRO：さっきからしゃべらなくなったと思ってましたが、座談会中に体験版、始めてますね？
EDF：皆藤愛子ちゃん……。「めざましテレビ」毎朝観てるよ！
HIRO：急に個人的な趣味を語らないでくださいよ！（笑）
EDF：ん？　ゲストキャラクター？　皆藤愛子ちゃん。一択。でも、彼女以外にも秘書候補がいるらしいな。
モリT：山岸舞彩さんや大澤亜季子さん、鷲尾春果さん、伊藤友里さんッスね。
EDF：おお！　豪華なメンバーだな！
HIRO：サポートしてくれる秘書によって、能力や得意分野が違うみたいですよ。
EDF：そういうことだったのか。まぁ、それでも皆藤愛子ちゃん一択だけどな。あれ？　秘書ごとに能力が違うのも『サカつく』シリーズでは初めてだよな？
HIRO：そうですね。体験版では会えなかったけど、まだ見ぬ秘書たちにも期待しちゃいますね。
EDF：気になる秘書ぐらいいるだろ？
HIRO：急に何を聞いてるんですか。
モリT：大澤亜希子さんッスかねぇ。
HIRO：答えたよ、コイツ。この話で終わろうとしてない？
EDF：大澤亜希子さんが得意としている能力は……えぇっと……財務面でサポートしてくれることがある、と。
HIRO：おまえ……苦労してるんだな……。そりゃそうだよな、あの編集部だもんな。まぁ、『サカつく6』でもやれよ。

「サカつくのサカつく化」

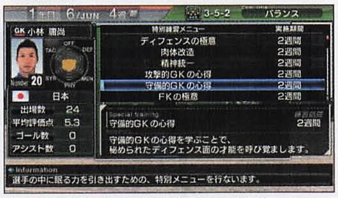
『サカつく』本来のおもしろさを再構築し、サッカー界の"今"を表現すること。本作の体験版がPS Storeで配信中なので、発売前にそのおもしろさを体験してみよう。



▲全36ものJリーグクラブでプレイできるようになったのも、コンセプトの一環だ。

選手覚醒システム

覚醒練習を行うことで、選手が持つ能力を限界以上に成長させることができる。覚醒練習に必要な覚醒ポイントは、特別練習や期限付き移籍などで獲得できる仕組みだ。



▲「選手覚醒」で未熟な選手を世界レベルに、世界レベルの選手を世界最高峰に導こう。

選手との契約交渉

選手との契約交渉では、年俸の提示＆選択肢の選択を3回ずつ行い、交渉ゲージを溜めれば交渉成功となる。選手が求めている条件を見抜いてから交渉に挑もう。



▲画面中央下にあるゲージが溜まると交渉成功。効果的な選択肢を選べば年俸が少なくて済む。

有名人がゲーム中に登場

オシム氏やラモス瑠偉氏といったサッカー界の有名人に加えて、皆藤愛子さんや八田亜矢子さんをはじめとした有名キャスターが登場して、ゲームを盛り上げる。



▲登場人物たちのやりとりにはクラブ経営の秘訣が！　メッセージの意味を読みとろう。

ソフトを予約してジーコ選手をゲット！

70～80年代のブラジル代表の中心選手として活躍し、監督として2006年ドイツワールドカップで日本代表を本選へと導いたジーコ氏。その彼を選手として獲得できる「プロダクトコード付き限定カード」が本作の予約特典だ。このコードを使ってPS Storeからデータをダウンロードすれば、いつでもジーコ氏が獲得可能！　このコードを使わないとジーコ氏がゲーム中に登場しないので、必ずゲットしておこう!!



マリオ&ソニックAT バンクーバーオリンピックTM

2009年11月5日発売※1	Wii:¥5,800(税込)／DS:¥4,800(税込)	
Wii DS	ジャンル	SPG
	メーカー	任天堂
	備考	プレイ人数:1人～4人／オンライン対応

ACT 対戦

マリオとソニックが今回はバンクーバーに登場だ!

2008年に発売された『マリオ&ソニック AT 北京オリンピック TM』が、今冬に開催されるバンクーバーオリンピックに舞台を移してWiiとDSで新登場! 収録されている競技は、もちろん冬のスポーツが満載となっている。オリンピックの正式競技であるスケート、スキー、カーリング、ボブスレーなどがWiiが16、DSが15種目。さらに、マリオやソニックの世界観に合うようにアレンジされたオリジナル競技の「ドリーム競技」がWiiは11、DSは12種目収録している。Wii版とDS版で若干収録されている競技が異なっているので、購入する際には注意しよう。


Miiを使って参加すればキミもみんなの仲間入り!


人気シリーズの競演に注目しよう

コリン・マクレー:ダート2

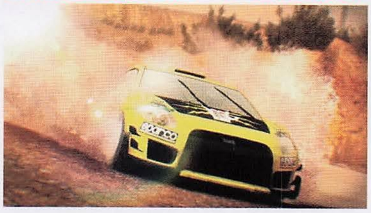
2009年11月5日発売	PS3／Xbox 360版:¥7,140(税込)／PSP版:¥5,040	
MULTI	ジャンル	RCG
	メーカー	コードマスターズ
	備考	プレイ人数:1人～8人(PSP版は1人～4人)／オンライン対応

ACT 対戦

オフロードのスリルを体感せよ

ラリー界の伝説的ドライバーである、コリンマクレー氏の名前がついた『コリン・マクレー:ダート』の最新作が3つの機種で発売される。世界各地に設置されたラリーコースで、過激なオフロードレースを楽しもう。なお、失敗してしまった際に使用すると、その数秒前まで戻ることができる「フラッシュバック機能」も前作に引き続き備わっている。そのため、初心者でも安心して遊べる仕様になっているのが特徴だ。

超美麗なCGがさらにレースを盛り上げる!!




▲コードマスターズが独自に開発した次世代ミドルウェアを使った映像で、本物さながらの臨場感を引き出すことに成功している。

ユグドラ・ユニゾン ～聖剣武勇伝～

2009年12月3日発売	¥6,279(税込)	
DS	ジャンル	SLG
	メーカー	アトラス
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 戦略 育成

『ユグドラ・ユニオン』の世界がDSで待望の復活!!

本作は、GBAとPSPで発売された『ユグドラ・ユニオン』の世界を舞台にしたリアルタイムSLG。プレイヤーは11ある勢力のなかから1つを選び、大陸統一を目指して領地を争い戦うことになる。戦いに勝利して占領した領地の敵将は味方にすることもでき、前作では味方にできなかった武将も登用可能だ。おなじみの世界で繰り広げる、しかし『ユグドラ・ユニオン』とは違う新しい戦略を楽しもう。

都市を制圧し領地を奪え!!





◀キャラクターデザインは、もちろん前作に引き続き、漫画家のきゆづきさとこ氏が担当している。

真・女神転生 STRANGE JOURNEY(ストレンジ・ジャーニー)

発売中(10月8日発売)	¥6,279(税込)	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	アトラス
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 戦略 育成

『メガテン』シリーズの正統続編がDSで発売中!!

3Dダンジョン、パーティ戦闘、悪魔合体などの『メガテン』シリーズの人気システムをすべて継承した新作がDSで発売。南極にこつ然と現れた亜空間「シュバルツバース」によって、消滅の危機に立たされた人類を救うために主人公が隊員の1人となって調査に向かうというのがストーリーの主な流れ。ストーリーはミッションをクリアするという形で進行していき、悪魔の力を借りながらそれらを達成しシュバルツバースの奥へと歩を進めていくことになる。ストーリーを進めるためのミッションのほかにも、やり込み要素としてかなりの数のEXミッションが存在。EXミッションは、ほかの隊員や悪魔などからの依頼を達成するもので、その依頼の難易度が高いものほど報酬も良くなっていく。



◀悪魔との会話を成功させることで、アイテムやマッカを入手できたり、仲魔にできたりもする。



▶弱点を突くことで仲魔と連携して攻撃を繰り出せる、新システム「デビルCO-OP」にも注目だ!

無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ

今冬発売予定	価格未定	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用

冒険 育成

『スパロボ』系RPG『無限のフロンティア』の新作!

『スーパーロボット大戦OG』シリーズのDNAを受け継いだRPG『無限のフロンティア』の続編がDSに登場。簡単なボタン入力をするだけでコンボを繰り出せたり、ダイナミックなアニメーションでのムービーカットインが入ったりするバトルパートが本作の大きな魅力となっている。また、主人公であるアレディ・ナアシュ役には関智一氏、ヒロインであるネージュ・ハウゼン役には水樹奈々氏といった、非常に豪華な声優陣をCVに起用しているという点にも注目だ!!

▶「精神コマンド」や「援護攻撃」といったおなじみのシステムも存在。




ネージュのカットインに目が釘づけ♥

萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]

2009年12月17日発売	DS／PSP版:¥6,090(税込)／PS2版:¥7,140(税込)※2	
MULTI	ジャンル	SLG(萌え燃え戦略シミュレーション+アドベンチャー)
	メーカー	システムソフト・アルファー
	備考	プレイ人数:1人用

戦略

実在の戦闘機が萌え萌えな少女になって戦火を散らすSLG





▲▶前作のキャラクターに加え、新たに10体の乙女が戦場を駆ける。

人気シリーズ『萌え萌え2次大戦(略)』最新作は、なんとPS2、PSP、DSの3機種で同時に発売される。見た目は萌え少女が出ているだけのゲームだが、その実は『大戦略』の基本システムを継承して戦闘パートが作られているという本格的なSLG。豊富な美少女達のCGに加えて、史実を元にして作られた戦闘パートでどちらのファンにでも満足できる作りになっている。なお、発売される機種ごとに収録されているシナリオは異なっている。目的のものがあるのであれば、どの機種にどのシナリオが収録されているかをあらかじめ確認しておくといいだろう。また、PS2とPSP版では、描き下ろしのイラストや秘蔵の資料集を収録したスペシャルアートブックなどの特典がついている初回限定版が「プレミアムエディション」として発売される。ファン必見の内容となっているので、こちらも忘れずにチェックだ!!

※1:DS版の発売日は2009年11月29日　※2:PSP版「萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆プレミアムエディション」:¥8,190(税込)
PS2版「萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆プレミアムエディション」:¥9,240(税込)

内容充実！　大幅ボリューム増！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス
News Folder（ニュースフォルダ）



電撃ゲームス ホットトピックス
今月の話題独占ニュースは『北斗無双』！　プロデューサー、声優、原作者たちの思いがほとばしった熱いトークショーは右ページで！

ハード別【オンラインサービス】コラム
すべてのハードでページ倍増！　計18ページでさらに読み応え満載！　それぞれのハードが持つ「つなげばできる」を熱くお伝えします！

- Wii＆ニンテンドーDSi
- PlayStation Network
- Xbox LIVE
- ケータイ
- iPhone/iPod touch

電撃ARCADEゲームス
電撃ARCADEゲームスは『WCCF』を超プッシュ！　そしてARCADEゲームに大量のお金も人生もつぎこむ……、そんな猛者たちのコラムもスタート！

電撃PCゲームス
ニトロプラスの最新作『装甲悪鬼村正』とバンダイナムコゲームスが贈るネットワークSLG『ガンダムネットワークオペレーション3』の2本立て！

電撃オンラインアクセスランキング
ゲーム業界の今がわかる「電撃オンライン」のアクセスランキング。9月から10月の頭にかけて、一番人気だったニュースは……？

電撃ゲームス REVIEW
2号目にして大幅リニューアル！　電撃ゲームス流のレビューシステムとは!?　それは読んでみてからのお楽しみです！

電撃ゲームス RANKING
販売店集計のソフトランキングと読者が購入したソフトのランキングを同時掲載！　電撃ゲームス読者が求めるソフトがひと目でわかる！



電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

無双ならぬ無想(転生)!?
新世代の無双は北斗神拳!

ケンシロウのイメージは一騎当千よりも一撃当千

コーエーは10月14日に無双シリーズ最新作となる『北斗無双』を2010年にPS3とXbox 360の2機種で発売すると発表した。本作のプロデューサーである鯉沼久史氏によると、「北斗無双のコンセプトは"一撃当千"である」という。従来の『無双』シリーズでは、無数の敵を蹴散らす"一騎当千"をコンセプトとしてきたが、本作ではケンシロウなどのキャラクターが持つ"一撃必殺"といった拳の重さの表現を重視している。さらに、北斗の拳の舞台である核戦争後の荒れ果てた世界を、いかにリアルに表現するかという点に尽力しているという。そう語る鯉沼氏からは、原作に対する熱い思いが感じられた。

その後、壇上で行われた実機デモでは、ジードの集団を相手に暴れ回るケンシロウの姿を見ることができた。わらわらと襲いかかってくるジードの集団に対して、ケンシロウがひと蹴りで跳ね飛ばし、敵は秘孔を突かれて破裂する。鯉沼氏はこういった残虐表現に対して、「原作を忠実に再現しようとするならば、欠かせない要素の1つ」であるとし、「やりすぎない程度で表現しようと考えている」と述べた。また、ステージ内のオブジェクトに対して、物理演算の要素を取り入れているのも、これまでの『無双』とは異なる要素として期待できる。

次の実機デモでは、南斗聖拳の使い手「シン」との1vs1の戦いを見ることができた。従来シリーズでは、あまりなかった一騎打ちだが、鯉沼氏は「北斗の拳を描くうえで必要不可欠な場面」と語った。手刀の体勢を作りながらすごいスピードで突っ込んでくるシン。これを避けて、ステージに設置されている柱に激突させ、その隙に攻撃するといった、一味違う戦術もあるようだ。「北斗の拳」という、これまで数多く使われてきた人気作をコーエーがどう料理するのか、続報に期待したい。



◀北斗の拳といえばラオウとケンシロウ。衣装は今作のために一新されている。



発表会中、ニコニコ動画では

『北斗無双』の発表会がニコニコ動画でも生中継されるということを聞き、編集部で待ち受けていたモリTです。プレミアム会員を中心に1万人に対して開放されるとのことでしたが、自分はプレミアム会員なのに混んでてなかなか見られない。1万人だから余裕でしょ、なんて思ってたのに意外でしたね。また、ニコニコ動画はコメントがリアルタイムで反映されるので、一旦盛り上がるとあっという間に画面が見えなくなってしまうほど。声優の変更については、初代のアニメを見ていたユーザーが多かったのか、賛否両論でした。個人的にはケンシロウとしての雰囲気は十分出ていると思いますが、オリジナルというのを重視する声も強くあるようですね。

記者から見た『北斗無双』
拳の重厚感に期待したい

「北斗の拳」が『無双』シリーズになる。最初に聞いたとき、『無双』のシステムに北斗の拳は合わないのでは?そんな印象でした。しかし、OPや実機でのデモプレイを見て思いは一転。『無双』というシステムを取りながら、北斗の拳らしい"一撃の重さ"を両立させているのがわかりました。『無双』としての新たなかたちに期待です。



▶男と男のぶつかり合いは「北斗の拳」を構成するうえで重要な要素。



◀北斗神拳や南斗聖拳が持つ必殺技の演出なども期待したいポイント。

必殺技名は辞書から適当に!? 爆弾発言も飛び出したトークセッション

発表会の後半には原作者の武論尊氏、原哲夫氏を招いてのトークセッションも開催された。トークセッションではプロデューサーの鯉沼氏、ケンシロウの声を務める声優の小西克幸氏、原作者の武論尊氏と原哲夫氏、テーマソングを歌う歌手の谷村奈南さんが登壇し、「北斗の拳」に対する熱い思いや連載時の裏話などが披露された。

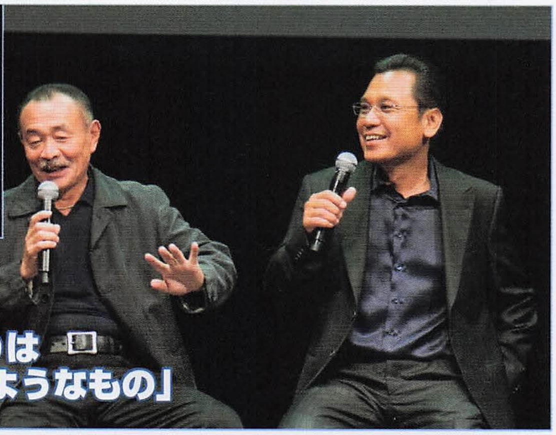
鯉沼氏は、まず谷村奈南さんをイメージキャラクターに起用したことについて語った。もともと鯉沼氏は谷村さんにマミヤのイメージを持っていたのだが、開発現場やエイベックスが挙げた候補とも一致したために起用が決定したという。谷村さんはユリアおよびマミヤのイメージソングをそれぞれ異なる衣装で熱唱した。

続いて、原作者の両氏からコメント。武論尊氏は初めて見た『北斗無双』のインパクトに、「この歳になるとあまり興奮することもなくなるが、これはちょっと興奮した」とコメント。原哲夫氏も「色々な北斗の拳を作ってもらいましたが、今まで自分が描いてきたものを越えるものがなかったんですね。でも、今回は色々と演出が多くて嬉しかったです」と語っていた。

そのほか、連載時の裏話として数々のエピソードが両氏から語られたが、なかでも衝撃だったのは、武論尊氏による作中の必殺技の名称方法。北斗の拳といえば、5文字以上の漢字で表現される多彩な必殺技が特徴だが、これらはなんと武論尊氏が辞書から漢字を引っ張ってきて、それらしく並べたものだというのだ。これには会場からも驚きの声が。対する原哲夫氏はというと、武論尊氏から送られてきた必殺技名に対して、自分の頭の中でイメージして絵にしていったという。これを聞いて会場はさらに驚きの渦に包まれた。両氏が言うには、こうして時にはラブレターのように、時には殴り合いのケンカをするかのごとく、文章と絵でキャッチボールをするかのように、やりあっていったのだという。また、北斗の拳を象徴する要素としての擬音、敵が絶命する際の断末魔についての考案者は原哲夫氏なのだが、当初は編集者が誤植と思って直してしまっていたとのこと。また、武論尊氏が対抗して同じように書こうとすると、原哲夫氏から容赦なく却下が飛んだという。そんな、息がぴったりに見える両氏だが、意外にも実際に会うのは1年に1回の出版社のパーティのみだったという。

武論尊氏は、ケンシロウが正義のヒーローたりえている点について一言、「常に受け身なんです」と語った。どういうことかというと、ケンシロウは何か問題が起こらないと動けないのである。これについて武論尊氏は「常に受け身で、身にかかる火の粉を振り払うように戦うから正義なんですよ。だって、自分から仕掛けに行ってしまうと、それはただのチンピラになってしまう。それは男のダンディズムといった点からも反する」と自らの信念にもとづいて語っていた。





▲▶息の合う様子を見せた両氏。ラオウの大きさも武論尊からの細かい指定はなく原哲夫氏によるもの。

ホットトピックス
Wii・ニンテンドーDS
PlayStation Network
Xbox LIVE
ケータイ
iPhone & iPod touch
アーケードゲーム
PCゲーム
電撃オンラインランキング
新作ソフトPICK UPレビュー
新作ソフトランキング

Wiiチャンネルの楽しさにズバッと迫る!

本体メモリが足りません Wii&DSi



1日1回、Wiiを起動して新しく配信されたコンテンツをチェック。Wiiチャンネルを活用して、そんなWiiとのつきあい方を始めてみませんか？

任天堂ハードならおまかせ!?



Mac佐藤
任天堂系の雑誌を中心に活動してきたライター。先月の仕事終了後、いろいろなものが壊れてきました。なんか周りにいるんでしょうか……。

Wiiチャンネルだけで毎日飽きずに楽しめる⁉

無料でも楽しさいっぱい！ 今回はWiiチャンネルに注目

「家庭のテレビにチャンネルを増やす」というコンセプトから生まれた、テレビ番組のように楽しめるWiiチャンネル。Wii発売当初は種類が少なかったものの、現在では多彩なWiiチャンネルが登場し、ゲームタイトルとは一味違った楽しさを提供してくれています。今回は、そのなかから３つのWiiチャンネルをピックアップして、それぞれの魅力について語ってみましょう。

出前チャンネルリベンジ！ 実際に編集部で注文してみました

今年の５月からサービスが開始された出前チャンネル。Wiiを使って気軽に出前を取れるという、これまでにない斬新なサービスです。初めて聞いたときは「ゲーム機で出前⁉」と驚きましたね。こんなところにまで手を伸ばすとは、任天堂恐るべし。一体どのくらいのユーザーが利用しているのか、気になるところです。

この出前チャンネルでは、Wii本体に登録されている自宅の住所から、出前可能なお店が自動的に検索されます。ピザ、弁当、すし、和食、中華、カレーなどのジャンルからお店を選び、メニューを注文するだけでOKというお手軽さ。親戚や友達など、大勢集まったときにあれこれ相談しながらワイワイと注文するのが楽しそうですね。どれを頼むかでケンカになるかもしれませんが。

前回のコラムでは、会社の郵便番号では住所検索ができず(企業用の専用番号のため)、一度注文を断念しましたが、手動で住所入力をすれば問題なく注文できることがわかりました。ちなみに編集部がある西新宿４丁目から出前が可能な店舗数は約90店。そのうちの半数近くはお弁当みたいです。そんなわけで今回は、編集部で出前を注文してみました。

締め切り直前の修羅場だというのに、おいしそうな店を求めて担当編集ともども30分近く悩み、最終的には「すしだけにネタになるでしょう」という下らない理由でおすしに決定。少し多めに４人前を頼んだのですが、届いたとたんにわらわらと人が集まり、10分後くらいにはあらかた食べ尽くされてしまいました。少ししか食べられなかったけど、リベンジは成功です！

注文したのはコチラの品



▲そんなわけでおすしに決定！ お店によってはクーポンやサービスが付くことがあります。注文時に特上を提案してみましたが、即却下でした。

無事に編集部に届きました



▶あっさりと注文が完了し、約40分後に到着。みんなでおいしくいただきました。出前のすしを食べたのは、何年ぶりだっけ……？

みんなのニンテンドーチャンネルは新作ゲーム情報の宝石箱や～

WiiやDSソフトの情報をチェックできる、「みんなのニンテンドーチャンネル」。新作ソフトの紹介映像を中心に、ソフト情報の検索やDSタイトルの体験版、追加データのダウンロードなど、さまざまなサービスを行っています。新作ソフトの紹介映像では、単なるゲーム内容の紹介だけでなく、芸能人が実際にプレイしているものなど、ちょっと変わった切り口で紹介している映像もあります。このチャンネルでしか見られない映像もあり、なかでもオススメなのは、コアゲームファンにはいまさらかもしれませんが、「ゲームセンターCX 有野の挑戦」ですね。決してゲームが上手いとはいえないよゐこの有野氏が、ゲームをプレイし、課題のクリアに一生懸命挑むという内容は、同じようにゲームがあまり上手ではない僕にとって何度見ても共感を覚えるものです。

DSダウンロードサービスは、ゲームショップなどに設置されているDSステーションで配信中の体験版や追加データ(一部異なるものもあり)を、自宅でダウンロードできるというもの。DSステーションの設置店が少ない地方に住んでいる方にとっては特にうれしいサービスでしょう。あとは、いい大人になってしまった自分みたいに、DSを持ってDSステーションに近づくというのはちょっと恥ずかしいという人にもオススメですよ。

よりどりみどりのソフト映像



▲ソフト映像は数え切れないほどのボリューム。毎週水曜更新で、数本の映像が新たに加わるので、こまめにチェックしましょう。

興味深い番組が盛りだくさん！ 「Wiiの間」で物知りになれる⁉

「Wiiの間」は、Wiiのなかにあるもう１つのお茶の間で、Miiが思い思いにくつろいでいるのを見てなごむチャンネル……ではありません。その実態は、科学に関する番組、職人を特集した番組、低年齢向けのニュース、料理番組、映画の予告編など、バラエティに富んだ番組が見られる動画配信サービスです。個人的には「トンデモ！さいえんす」がお気に入り。涙は本当に枯れるのか、カブトムシの弱点は何かなど、身近（？）にあるちょっとした疑問を科学的に検証する番組です。怪しげなCGキャラクター、トンデモ博士と助手のレイコもいい味を出していますね。

「会社の間」では、セブン＆アイ、HONDA、イオン、よしもとなどのパートナー企業が、Wiiの間向けに提供している映像を見られます。よしもとでは、所属する芸人たちのコントが公開されており、お笑い好きならもちろん定期的に見ておきたいところです。

今回紹介したチャンネル以外にも、まだまだ魅力的なWiiチャンネルはたくさんあり、今後も続々と追加されていくでしょう。基本的に無料なので、とりあえずダウンロードしておいて損はないと思います。無料だからといってあなどれませんよ！

バーチャルコンソールスクープ!

眠れる獅子がついに目覚める…… KONAMIからMSX13タイトルが登場！

ビッグニュースですよ！　ビッグニュース！　あの、バーチャルコンソールに参入を表明してから、なかなかタイトルが増えなくて、オールドゲーマーをやきもきさせたMSXにKONAMIがついに本腰を上げました！

なんと、今冬に5タイトルを配信するのを皮切りに、その後も8タイトルもの配信を予定しております。しかも『メタルギア』という、今ではもう超有名どころになったシリーズの原点や、『スペースマンボウ』、『夢大陸アドベンチャー』なんていうファミコンでも発売されなかったマイナータイトル（いや、MSXファンからはメジャーだろうけど）まで、幅広くラインナップしているんです。気になる配信タイトルは以下の表のとおりです。今冬に配信される5タイトルに加えて、配信日未定の『パロディウス』については、P.266に紹介記事が載っていますから、そちらをご覧ください。

今冬配信	●メタルギア　●イーガー皇帝の逆襲　●夢大陸アドベンチャー　●スペースマンボウ　●ロードファイター
未定	●メタルギア2 ソリッド･スネーク　●グラディウス2　●沙羅曼蛇　●魂斗羅　●パロディウス　●魔城伝説　●クォース　●ゴーファーの野望　～EPISODEⅡ～

さて、比較的若い読者さんの中には「へー、KONAMIってMSXにソフトを出してたんだー」なんて思う人もいるかもしれませんが、出してたんだレベルなんてもんじゃあ、ありません。一時期のMSXの良作を見ると、KONAMIばっかりだったなんてのもよくあることでしたよ。

例えば『スナッチャー』。『メタルギア ソリッド』シリーズの小島監督の初期作品で、1996年にはプレイステーションやセガサターンなどでも発売されていましたから、知っている方も多いかと思いますが、発売当初（1988年）は、PC-8801版とMSX2版しか出ていませんでした。スナッチャーのキャラクターを２等身にデフォルメし、RPG化した『SDスナッチャー』にいたっては、MSX2版だけです。さらに言えば『スナッチャー』『SDスナッチャー』の両作品ともに、音にこだわりを持っていたがゆえに、専用のSCC音源カートリッジをゲームに同梱。プレイ時はこの音源を差す必要がありました。そんな専用機器を作ってしまうくらい、KONAMIはMSXに本気だったというわけなんですよ。ほんと、あのころのKONAMIサウンドを聞くと懐かしさを感じるとともに胸が躍りますネ。

ただ、そんなKONAMIも1990年にリリースした『メタルギア2 ソリッドスネーク』をもって、MSXへのタイトルリリースを終了してしまいます。しかし、MSX-FAN（徳間書店刊）やMSXマガジン（アスキー（当時）刊）といったMSX専門誌では『激突ペナントレース』の対戦記事や読者投稿記事が年単位で連載されていたりして、間違いなくMSXにとって、KONAMIというメーカーはユーザーに根付いたものになっていたと思います。そんなKONAMIがまたMSXに目を向けてくれている……こんなにうれしいことはない。

Wiiの間を訪れるコンシェルジュMii

Wiiの間では時折"コンシェルジュMii"が部屋を訪れ、おすすめの映像を紹介してくれる。コンシェルジュMiiとは、芸能人や著名人をモデルとしたMiiで、芸能人としては、岡村隆史さんや山寺宏一さん、八木亜希子さんなどが登場。このほか、歴史上の人物ならアインシュタイン、さらにかぐや姫といった架空の人物まで登場する。どんなコンシェルジュMiiが訪れるかというワクワク感も、Wiiの間の魅力の１つだ。あっと驚くような人物も登場するかも⁉

回Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 今月の一本!!

シリーズの中でも屈指の難度を誇るGB版『ドラキュラ伝説』が、『ReBirth』となってWiiウェアで登場！

ドラキュラ伝説 ReBirth

『ReBirth』シリーズ第3弾 KONAMIが誇る名作ACTが復活！

『ReBirth』シリーズは、KONAMIの名作を新しい解釈と独自のテイストでリメイクしたWiiウェアの名物シリーズだ。本作はGB版『ドラキュラ伝説』をベースにした作品で、開発はM2、作曲＆アレンジは並木学（ベイシスケイプ）という『ReBirth』シリーズの黄金タッグによるもの。ステージ構成やサウンドは、今回もファンのツボを刺激する仕上がりで、あの曲をステージ曲に使用するのか、という驚きもある。主人公は、クリストファー・ベルモンド。ムチからファイアーボールを放つという独自のアクションを使いこなして、全6ステージの新しい『ドラキュラ伝説』を体験してほしい。



▶ライフゲージの下にファイアーボールのゲージがあり、時間とともに減少する。なくなると撃つことができない。

ファイアーボールは時間制

ムチのパワーアップは皮のムチ→鎖のムチの2段階。鎖のムチの状態で、パワーアップアイテムを取ると、ムチからファイアーボールを撃つことができる。このファイアーボールはGB版とは異なり、使用時間が決められていて、ダメージを受けても撃てなくなることはない。

Wiiウェア ドラキュラ伝説 ReBirth
●KONAMI ●ACT
●配信中（10月27日配信） ●1000Wiiポイント ●1人用

余裕だと思うのも今のうち！ 前半STAGEのキーポイントを解説！

KEY 鍵の使いどころがカギ

各面には鍵のかかった扉があり、これらは燭台や壁などの中に隠された鍵を入手することで開けられる。ただし、この鍵はサブウェポンと同様の扱いとなり、鍵を持っている状態でサブウェポンを入手するとなくなってしまう。鍵のかかった扉の先には、得点アイテムや1UPアイテムなどがあったり、隠しルートになっている場合もある。鍵は各扉共通のものだが、どの扉で使うかを考えながらプレイしていきたい。

STAGE 1 鍵を持ったまま中BOSSを倒すと……

中BOSSの前のフロアにある鍵を入手し、そのフロアでは使わないでおく。そして鍵を持ったまま中BOSSを倒して、次のフロアの扉で鍵を使うと隠しルートに行くことができる。この隠しルートにはなぜか2面の中BOSSがいて、水に溺れている(?)のか、魚にとらわれているのか、妙な顔見せをしてくれる。詳しくは見てのお楽しみ。



◀フロア右端にあるオノを取らないように、ムチだけで攻撃。



▶隠しルートの入り口はここ。左の階段の先は通常ルートになっている。

STAGE 2 隠された鍵の使いどころ

2面の壁の中には鍵が隠されている。この鍵が使える扉は2カ所あり、隠し部屋への扉と隠しルートへの扉のどちらかしか使うことができない。鍵のあるフロアの階段を上がった先は隠し部屋、一方の縦穴は隠しルートに通じている。鍵の右側の壁は壊すことができ、縦穴へのショートカットになっているので、隠し部屋へ行かないのであれば、ここから縦穴に入ってもいい。隠しルートは通常ルートよりも短いものの、少しやっかいなギミックが用意されていてダメージを受けやすい。いずれにしても、1度試してから、どちらの扉を開けるか決めた方がいいだろう。



▲隠された鍵は階段の下にある。右側の壁は壊すことができ、縦穴に通じている。

階段を上がったフロア



◀隠し部屋の中には、得点アイテムなどがある。なお、そのフロアの穴から縦穴に入れる。

縦穴の右側



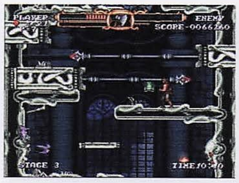
◀扉は縦穴を少し降りたところにある。少しわかりにくいので、見逃さないように。

TRAP&BOSS STAGE3はやはり鬼門

STAGE3は、GB版でも難所として知られているが、本作でもここからドラキュラ城の本当の恐ろしさが始まると思っていい。なにしろBGMは「New Messiah」だ。『ドラキュラ伝説Ⅱ』のガラスの城のBGMとして名高い名曲で、これを聞いて燃えないファンはいないだろう。熱いBGMと凶悪なトラップがマッチして、なかなかの難易度となっているのだ。しかしトラップは一発死ではないので、GB版ほど恐れる必要はない。

① 当たり判定を把握しよう

クリストファーの頭の部分には、当たり判定がない。STAGE3のトラップには、突き出す槍や地面や天井に配置された針山などがあり、それぞれの対処法を知ることが先決だ。たとえば、突き出す槍の当たり判定は刃先の部分のみで、柄の部分にはない。この柄の部分を足場に上がっていく場面は、GB版をプレイした人にはトラウマとして思い出される名トラップだ。



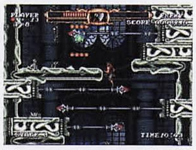
◀槍が頭を突き抜けているように見えるが、当たり判定はない。

② 鋭利な刃物にご注意

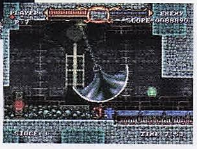
槍やギロチンは、見た目よりも怖くはない。針山に落下したら、ダメージ覚悟でムリヤリ突破することも可能。天井の針山は、最初は見逃しやすいので注意。



◀リフトの上の針山は、しゃがんでいれば、当たることはないので安心できる。



◀槍が突き出る前には、予備動作がある。それを見越してタイミングよくジャンプ。



▶定番ともいえる振り子のギロチン。しゃがんでやりすごせば、問題なく抜けられる。見た目より簡単だ。

③ 中BOSSは右下で攻撃

3面の中BOSS・骨龍は、まともに戦うと3面のBOSSよりやっかいかもしれない。少し時間はかかるが、右下でパターンにはめれば簡単に倒すことができる。



◀骨龍が首を伸ばしたら、攻撃のチャンス。段差から降りて、しゃがんで攻撃しよう。



◀右下の扉の前（わかりにくいが段差の上）にいると、骨龍の吐く弾に当たらない。



▶骨龍が壁からはなれて突進する前に、少し左に移動して攻撃。突進はジャンプで飛び越えればいい。

KONAMIよりMSXタイトルが大量登場!! Wiiウェア・

バーチャルコンソール メタルギア

●KONAMI ●ACT
●今冬配信予定 ●800Wiiポイント ●1人用

シリーズの原点にして、ステルスゲームの原点

ゲーム業界を代表するビッグタイトルの1つ、『メタルギア』シリーズ。その原点となるMSX2版『メタルギア』がバーチャルコンソールで登場する！ 本作は、ソリッド・スネークの初陣となる「アウターヘブン蜂起」を描いている。また「ビッグボス」や「グレイ・フォックス」など、シリーズを代表するキャラクターも登場する。ハードの制約から弾を多く表示できなかったため、敵を避けて進む「ステルスゲーム」という新しいジャンルが生み出された、まさに小島秀夫監督の原点ともいえる作品だ。



▶シリーズの定番である、無線での連絡は本作からすでにあったのだ。



▶FC版には小島監督は関わっていない。ファンはコチラを。

バーチャルコンソール イーガー皇帝の逆襲

●KONAMI ●ACT
●今冬配信予定 ●800Wiiポイント ●1～2人

続編が出ていることさえ知らない人多数！ これぞ隠れた名作

KONAMI初期の名作『イー・アル・カンフー』の続編。本作は、前作の主人公「リー」の息子である「リー・ヤング」が主人公となる。1vs1のみだった前作と異なり、ザコ敵を倒しながらボスがいるフィールドまで進んでいくことになる。各面の最後に登場するボスはどのキャラも個性的で、おならで攻撃してくるボスもいるなど、当時ブームだった香港アクションのコミカルさも含まれている。また、この後に数多くの名作が登場するコナミのMSXタイトルの先駆けとなったソフトでもある。



▶各面は画面切り替えで進む。4画面で構成されており、最後にはボスが待ち受けている。



▶各面のボスには拳法だけでなく、扇や爆弾を使う者もいる。

バーチャルコンソール 夢大陸アドベンチャー

●KONAMI ●ACT
●今冬配信予定 ●800Wiiポイント ●1人用

南極の次は夢大陸!? あのペンギンがまたも走り続ける!

KONAMI初のファミコンタイトル『けっきょく南極大冒険』の続編が本作。王国内に蔓延しだした不治の病を治すために、主人公のペンギンが夢大陸を冒険する。全24ステージで構成され、エリアによって変化するステージ構成（宇宙もあり）や、パワーアップシステムの採用など、前作とは別のゲームといえるほどだ。



▲愛しの姫を助けるため、万病を治す「ゴールデンアップル」のある夢大陸を目指す。



◀ボスのフリーザウルス。4本の杭を打ち込んで水中に落とそう！

バーチャルコンソール スペースマンボウ

●KONAMI ●STG
●今冬配信予定 ●800Wiiポイント ●1～2人

ポストグラディウスを狙ったMSXの隠れた名作!

ファミコン版以上に評価の高いMSX版『グラディウス』シリーズが落ち着いたところで登場した、MSX2オリジナルのSTG。強制横スクロールやパワーアップシステムの採用など『グラディウス』に近いゲームシステムでありながら、別のベクトルを目指した志の高い名作でもある。SCC音源で表現されるBGMは名曲揃いだ。



▲ステージに登場するボスはザリガニやミジンコなど水棲生物を模したものが多い。



◀ステージは全8ステージを用意。パワーアップを駆使して戦い抜こう。

バーチャルコンソール ロードファイター

●KONAMI ●RCG
●今冬配信予定 ●800Wiiポイント ●1人用

独特な疾走感は、いま遊んでも気持ちいい!

アーケードで人気を博したトップビューのRCG『ロードファイター』のMSX版。高速でスクロールしていく道中を、敵やオイルをかわしつつ疾走し、ゴールを目指す。敵に接触したり、オイルを踏むなどしてスリップした時は、カウンター(逆ハンドル)を当ててバランスを整える必要があるなど、RCGというよりもACT的な要素が強い。



▲各ステージともアメリカ西海岸を思い出させる設定で、鮮やかな色使いが心地よい。



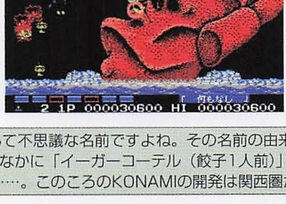
◀赤いマイカーと、青いライバルカーのデッドヒートがかなりアツい！

バーチャルコンソール パロディウス

●KONAMI ●STG
●配信日未定 ●800Wiiポイント ●1～2人

KONAMIオールスター出演のセルフパロディの原点!

独自の展開で多くのユーザーを魅了したMSX版『グラディウス』シリーズ。その一連の作品のひとつとして登場したのが本作だ。現在の『パロディウス』シリーズの主役ともいえるタコもここから登場した。MSXとは思えない美しいグラフィックに、『グラディウス』のハードなSF設定を「これでもか」とこけにした不思議な世界観は、当時大きな話題となった。のちに『パロディウスだ！』としてアーケード化するなど、セルフパロディをひとつのゲームとして仕上げたという意味でも注目すべき1作。



▶ザコ敵を倒すと、「ひ」「で」「ぶ」の文字を残しながら消えていく。不思議な世界だ。



▶どこかで見たことあるような攻撃方法のボスが多数登場。

『イーガー皇帝の逆襲』の都市伝説とは

今回紹介した『イーガー皇帝の逆襲』ですが、「イーガー皇帝」なんて不思議な名前ですよね。その名前の由来として、都市伝説的なネタを1つ。中華料理チェーンの「餃子の王将」が独特な専門用語を使うのは有名ですが、そのなかに「イーガーコーテル（餃子1人前）」っていうのがあるんです。これ「イーガー皇帝」に似てませんか？ 言われてみれば、そう聞こえるような気もします……。このころのKONAMIの開発は関西圏が中心でしたし……。真相はいかに！

DSiウェア・バーチャルコンソールラインナップ

名作揃いと名高いコナミのMSXタイトルがVCでついに登場。小島監督ファンは注目！

DSiウェア 探偵 神宮寺三郎 果断の一手&謎の事件簿

●アークシステムワークス ●AVG
●配信中(10月14日配信) ●500DSiポイント ●1人用

棋士にとりつかれた男が導く、果断の一手とは!?

東京の新宿歌舞伎町に事務所を構える私立探偵「神宮寺三郎」の推理AVG。本作はDSiウェア版としては3作目となり、「果断の一手」と「謎の事件簿」の2本を収録している。「果断の一手」では、将棋の勝負師のプライドと生きざまが絡んだ事件の真相を探る。また、シリーズ定番の「謎の事件簿」では、密室トリックの解明に挑む。



▲恋人・翔子の捜索を持ちかけた飛井憲吾。恋人の父、桂木晋介は将棋の師匠だった。



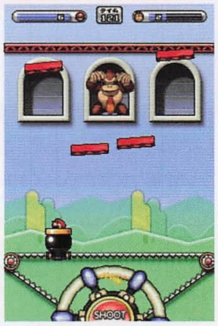
◀桂木晋介と金嶋宗二の賭け将棋対決から導かれる事件の闇を暴き出せ！

DSiウェア マリオ VS. ドンキーコング2 ミニミニ再行進！

●任天堂 ●PZG
●配信中(10月7日配信) ●800DSiポイント ●1人用

マリオvs.ドンキーコングがDSiウェアで帰ってきた!

ブロックなどの仕掛けを操作して道を作り、障害物を避けながら、ゼンマイ仕掛けの「ミニマリオ」をゴールまで導くアクションPZG。4つのフロアにそれぞれ8つのステージがあり、すべてのステージをクリアするとドンキーコングと対決するDKステージが遊べるようになる。ステージのエディット機能も収録し、ニンテンドーWi-Fiコネクションを使えば、自分が作ったステージデータのアップロードや、ほかの人が作ったステージのダウンロードができる。


▲各フロアーの最後には、ドンキーコングが待ち受けている！


仕掛けを上手に利用しミニマリオをゴールに導け!
◀ミニマリオをゴールへ誘導するため、障害物を取り除いたりと、プレイヤーは大忙し！ タッチペンで的確な指示を出していこう。

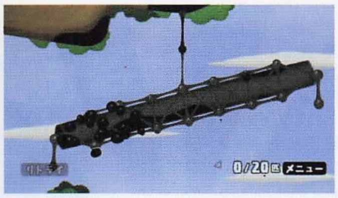
Wiiウェア グーの惑星

●任天堂 ●PZG
●配信中(4月21日配信) ●1500Wiiポイント ●1～4人

不思議な生き物を、つかんで、投げて、道をつくろう!

グミのような不思議な生き物の「グー」。本作は、彼らをつなげてルートを作りながら、グーをゴールまで導いていくアクションPZGだ。グーには重さがあるため、バランスを調整しながらつなげていこう。また、ゴールまで導かなければならないグーの数は決まっており、ルート用に使うグーの数も計算する必要がある。ステージが進むと「つなぎ直せるグー」や「燃えやすいグー」といったさまざまなグーが登場する。


▲「バランス」と「残り個数」、「ルート」を考えつつ、グーをゴールまで導こう。

▼グーを片側に集めて、その重さでシーソーを動かすなんて仕掛けも。


Wiiウェア ロストウィンズ

●スクウェア・エニックス ●A・AVG
●配信中(2008年12月24日配信) ●1000Wiiポイント ●1人用

少年と風との小さくて大きな冒険の物語

欧米で高い評価を受けたWiiウェア『ロストウィンズ』。本作は主人公の少年「トク」と、風の精霊「エンリル」を操作して世界を旅するA・AVGだ。エンリルが起こす風の力を使い、ジャンプするトクに風を吹かしてサポートしたり、落下するトクを風で包んでダメージを軽減したりと、少年と風のコンビネーションが必要となる。2つのキャラクターはWiiリモコンとヌンチャクを使って操作する。Wiiリモコンでエンリルを操って風を巻き起こし、ヌンチャクでトクを移動させる。つまり、それぞれの手で同時に別の操作をする必要があるのだ。独特な操作から来る本作のおもしろさは、Wiiだからこそなしえた楽しさにもなっている。


▶四角いマークのようなのが風の精霊エンリル。


◀ひらめきを求めるような、謎解き要素もあり！

バーチャルコンソール 超絶倫人ベラボーマン

●バンダイナムコゲームス ●ACT
●配信中(10月6日配信) ●800Wiiポイント ●1人用

ナムコを代表する珍ゲーが、バーチャルコンソールに参上!

保険会社に勤めるサラリーマン・中村等が手足や首を伸ばすヒーロー「ベラボーマン」に変身して戦うACT。1988年にアーケードで登場して以来、風変わりな設定で話題となった珍ゲーともいえる。本作は、あの名作『源平討魔伝』と同じスタッフの作品であり、随所に感じられるセンスは、当時のナムコのパワーそのもの！


▲昭和40年代の高度成長期を舞台にした、風景に懐かしさがあふれるステージ。


◀ボタンを押す時間によって、攻撃範囲が変化。手も、足も、首も伸びます！

バーチャルコンソール メルヘンメイズ

●バンダイナムコゲームス ●ACT
●配信中(9月29日配信) ●800Wiiポイント ●1人用

「やっと家で遊べる!」とうなるファン多数の待望作!

『不思議の国のアリス』をモチーフにした世界観のクォータービュータイプのACT。STGの弾避けと、ジャンプアクションの要素を含んでおり、かわいらしい見た目以上に高難度なゲームでもある。1990年に移植されたPCエンジン版は、縦スクロールに変更されていたため、アーケード版そのままの本作は、ファン待望の1本でもある。


▲アリスはシャボン玉で攻撃するが、溜めすぎるとシャボン玉が壊れてしまう。



◀「おかしの国」や「おもちゃの国」など、合計で9つの国がある。

『グーの惑星』ちょっといい話

『グーの惑星』の原点は、『Tower of Goo』というフリーゲーム。フリーゲームとは、無料で配られているインディーズ系のパソコンゲームのこと。この『Tower of Goo』にアイディアを詰め込んだのが、『グーの惑星』(海外名『World of Goo』)というわけだ。しかも、開発した2D BOYは、たった2名だけの小さな会社。しかも事務所はなく、自宅やカフェで仕事をしているとか。『グーの惑星』のほかにないセンスは、ほかにない環境が生み出した賜物といえるのかも。



PS3&PSPのネットワークサービス「PSN」を極める!

原稿料はウォレットで PS3&PSP編

今回はPSNのサービスの中でも屈指のコンテンツ力を誇る動画配信に注目！　3日で￥300は高いと思っているアナタも、これを読めば安いと思うかもしれません！

家電もすべてソニー製



㊞
BDソフトを買いすぎて肝心の新型PS3の購入資金が尽きました。来月こそはと思っていたら、年末のゲームラッシュがすぐそこに!?　……『FF』までには!!

アニメは買う派？　レンタルで済ませる派？　それともダウンロード派？

11月より順次、映画・ドラマも配信 かなり充実してきたPSNのレンタル配信

いきなり前回からタイトルが変わっていてアレですが、PlayStation 3(PS3)およびPlayStation Portable(PSP)のネットワークサービス「PlayStation Network」(PSN)の魅力をお伝えするコラムの第2回目です！今回はPSNならではの意欲的なサービスである「Play Station Store」(PSストア)における映像配信サービスについて深くツッコんで行きたいと思います。

当初はゲームや追加データのダウンロード販売、PV＆体験版の配信などに主眼が置かれていたPSストアですが、2008年9月より映像コンテンツの有料配信をスタートさせました。これは要するに、アニメなどの映像コンテンツをPSストア経由でダウンロードし、期間限定(購入より30日以内、視聴開始より72時間の時限方式)で見られるというもの。貧乏性の私にとっては、お金を払ったのに3日後には消えて無くなる「時限方式」に抵抗があったのですが、よく考えたらレンタルビデオ店で借りるのと一緒ですよね、これって。実店舗に行く手間を考えると、むしろ便利さではこっちのほうが上！

それに気付いてからは、ヒマなときに気になっていた作品を見るために、ちょくちょく利用するようになりました。料金を比べるとレンタルビデオ店で借りたほうが安い(2009年10月現在)のですが、PSストアなら先に誰かに借りられていたといったことがないので、選択肢の1つとして十分“アリ”かと。ただ、日本ではラインナップがほぼアニメに限定されているという問題もあります。まぁこれはユーザー層を考えるとあながち間違ってはいないのですが、2009年11月より映画・ドラマ・ミュージックビデオなどのコンテンツも順次充実させるとのこと。「ハリー・ポッター」シリーズや「ターミネーター：サラ・コナー クロニクルズ〈ファースト＆セカンド・シーズン〉」などもラインナップに入っているので、かなり期待できそうです。ちなみに画質も(個人的な主観ですが)、blu-ray Disc(BD)＞PSストアのHD≫DVDとなるくらいキレイなので、出来るだけいい映像で見たいけどBDを買うほどじゃない……という場合にもオススメです。

話題のコンテンツ(主にアニメ)がズラリ!



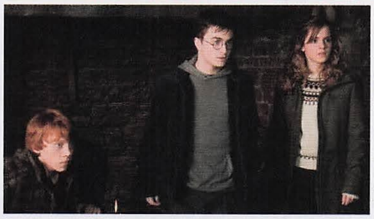
◀PS3をネットにつなげば誰でも利用できるビデオレンタル。売り切りもあります。

PS3を持っているならぜひアニメもBDやレンタル配信で見るべし！

そもそもPS3は映像作品と極めて相性のいいハードです。PS2の発売によってDVDが一気にスタンダードとなった時ほどの雪崩現象ではありませんが、PS3によってBDを視聴できるハードが百万台単位で普及した結果、リリースされるソフトは着実に増え、DVDからBDへの世代交代が進んでいます。BDを高価な専用プレイヤーと同等以上のクオリティで再生でき、しかもゲームまで遊べるわけですから、BD入門用にPS3ほどコストパフォーマンスに優れた選択肢は、本体の発売から3年が経過した現在でも存在しません。また、DVDを見る場合でも、アップコンバート機能(プログラム的に映像を補完する技術)によって、通常より美しい映像を楽しめます。この機能が地味に重要で、2011年のアナログ放送終了に備えて大画面の液晶テレビを買ったりすると、従来は気にしていなかったDVD映像のアラが目につきはじめたという人は、意外と多いはず(私も引っ越しを機に購入した液晶テレビでDVDとBDを見比べた結果、完全にBDに乗り換えました)。これについてもPS3で再生すれば、かなり軽減されます。PS3はゲームで遊ぶのにしか使っていない！　という方がいたら、ぜひ1度試してみることをオススメします。

そんなわけで、気に入った映画やアニメはぜひBDを購入してPS3で楽しんでほしいのですが、そうそう買ってばかりいられないのが庶民のツラいところ。とくに今年の年末はゲームに限っても注目作が満載で、お小遣いが足りないくらいですし。そこで最初に戻って、PSストアでのレンタル配信のススメ、となるわけです。現状で、アニメ1話の基本的なHD配信価格は￥300(SDの場合は￥200)。1クール・13話のアニメを全部見たとすると、合計￥3,900となります。これはだいたい安めのDVDソフト1本ぶんの価格に相当します。これが3日間で消えると考えるならちょっとモッタイナイ気もしますが、くり返し何度も見る(単純計算で4〜5回以上)作品でない場合は、こちらのほうが“お買い得”ということになります。もちろん手元に“モノ”の形で残したいというのは、ファンとして当然の欲求……。でも、量が増えてくると金額的にも収納スペース的にもキビしくなってくるので、「自分の部屋の棚に並んでいるのもPSストアに並んでいるのも同じ！　見たいときに取り出して(ダウンロードして)見ればいい!!」と自分に暗示をかけられるなら(私にはまだ完全には無理です。修練せねば！)、悪くないスタイルかと。少なくともBDやDVDを物欲に任せてドカドカ買って、忙しくて見ないまま積んでいる私よりは(涙)、スマートなやり方だと思います。まあ、さらにラインナップが充実して、料金ももう少し、せめてHDが￥250、SDが￥150くらいになればオススメできるようになるかと。これからの進展(値下げ)に期待したいですね。

アニメ以外も充実してきそうな予感……



◀11月よりアニメ以外も充実予定！(写真は「ハリー・ポッターと不死鳥の騎士団」)

個人的にDL必須のゲームアーカイブス(STG編)

息抜きにプレイするのにSTGに勝るものナシ！　ここでは、ゲームアーカイブスで配信中のSTGから、個人的にベスト3を紹介!!

1 アインハンダー

●スクウェア・エニックス　●配信中(2008年6月25日配信)　●￥600(税込)　●1人用

とにかく演出がスバラシイ作品。ボス戦の曲のサビが聞きたくて、わざと戦いを引き延ばしたりしたのもいい思い出です。ぜひとも続編を熱望！





▲▶「ガンポッド」を使いわけて、大型ボスを撃破!!

2 RAYSTORM

●タイトー　●配信中(2008年6月25日配信)　●￥600(税込)　●1〜2人

“STGの究極形の1つ”との評価も高い作品(私もそう思う)。リメイクとなるPSN(PS3)版(2009年冬配信予定)にも期待したいのですが、個人的に1番好きなのはシリーズ第1弾の『RAYFORCE』だったり。STG好きならマストバイです！



▶通常弾とロックオンレーザーの2種類の武器を駆使して、高低差のある敵を撃破せよ!!

3 アーケードヒッツ ソニックウィングス・スペシャル

●ハムスター　●配信中(2007年8月30日配信)　●￥600(税込)　●1〜2人

個人的に大好きな『ソニックウィングス』シリーズの集大成的な作品。機体はリアル系なのに、パイロットが忍者とかアイドルとかブッ飛びまくりで、当時衝撃を受けた記憶が。アーケード版は学校をサボって連コインしまくりでしたよ。



▶多彩なボムが特徴的なSTG。1ステージが短く、ボス戦の頻度が高くて爽快感満点！

ゲームアーカイブスはPSPで遊べるのが◎

上で紹介している「個人的にDL必須のゲームアーカイブス（STG編）」の3タイトルですが、じつは元になったPS版のソフトも持っていたりします。じゃあ、なんで追加でお金を払ってまでゲームアーカイブスで買うのかというと、しまってるのを引っ張り出すのが面倒というのもありますが、ズバリPSPで布団に寝転がりながらプレイするため！　私のような自堕落ゲーマーには、結構重要なポイントだったりします(笑)。電車で編集部に来る道中にも遊べるし、一石二鳥!!

PlayStation Network 今月の一本!!

知る人ぞ知る往年のACT『テグザー』が、リニューアルされて復活！　お手ごろ価格で名作を楽しもう！

約25年の時を経て あの『テグザー』が復活!!

『テグザー』は、1985年にパソコンゲームとして発売されたACT。飛行形態に変形可能なロボット「テグザー」を操作し、小惑星の中枢にある磁力線発生装置を破壊するのが目的。滑らかな変形アクションと8方向スクロールが当時としては斬新で、ヘビーユーザーから高評価を得た作品だ。『テグザーネオ』は、その名作の良い部分を残しつつ、さらに遊びやすくリニューアルされている。ここで、基本的なシステムと進化の詳細を紹介しよう。



PSN (PSP) テグザーネオ
●スクウェア・エニックス　●ACT
●配信中(10月1日配信)　●¥1,000(税込)　●1人用(オンライン時最大6人)

システム 業界初(?)の変形ロボット「テグザー」を見よ!

レーザーによる攻撃、変形、シールドなど「テグザー」独自の機能を駆使しながら小惑星の奥へと進んでいこう。敵に接触するとエネルギーが減っていき、ゼロになるとゲームオーバー。なお、エネルギーは初期値は100だが特定の敵を倒すとエネルギーが回復したり、限界値が上がったりするのが特徴だ。

レーザー

「テグザー」の主力兵器。ボタンを押し続けることで照射し続けることができる。飛行形態のときは前方へしか攻撃できないが、ロボット形態のときは、前方180度の範囲内にいる敵に向かって、自動的に照準を合わせて攻撃するようになっている。ただし、レーザーを撃っている間はエネルギーが少しずつ減っていくので、ムダ撃ちは禁物だ。


▲ロボット形態時は自動的に敵に向かってレーザーを撃つので、攻撃しやすい。

変形


飛行機形態 360度自由に飛行でき、移動スピードも速い。また、細い通路なども飛行形態なら潜り込むことが可能。ただしレーザーは前方にしか撃てないので攻撃には不向き。


ロボット形態 二足歩行ロボットになり、歩いて移動する。重力の影響が大きいため、ジャンプはできるが飛行はできない。最大の特徴は自動照準によるレーザー攻撃が可能なこと。



◀飛行形態でしか移動できない通路も多数存在する。状況に応じて変形して、マップの奥へと進んでいこう。

シールド



エネルギーを一定量消費することで、自機の周囲にシールドを張る。シールドは一定時間持続し、その間は敵に接触してもエネルギーが減らない。また、シールド自体にも攻撃力があり、接触した敵にダメージを与えることができる。

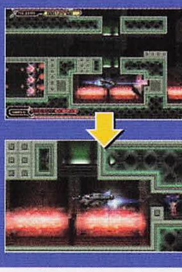




▶シールドを張ると画面左下に有効時間を示すゲージが表示される。ゲージは時間とともに減少し、無くなるとシールドが解除される。

隠れキャラを見つけ出せ!

各ステージの特定の場所には、風変わりな敵キャラが隠れている。このキャラを破壊すると、エネルギーが大量に回復すると同時に上限も大幅にアップする。この隠れキャラの位置を覚えることが、攻略への近道となる。


◀破壊可能な壁の中に、隠れキャラ発見！　何かに似ているような。

オンライン 最大6人まで同時プレイ可能!　クリアタイムを競え!

『テグザーネオ』は、原作では考えられなかったオンラインモードによる対戦プレイが可能になっている。最大6人まで同時プレイが可能で、ステージのクリアタイムを競う。また、ステージ内にある3つのフラッグを破壊してからクリアするという特殊なルールも設定可能だ。一度でも道を間違えると大きなタイムロスが発生するため、シングルプレイとはまた一味違った、独特の緊張感が楽しめる。誰よりも早くクリアするためには、各ステージの構造をしっかり頭に入れながら移動することが重要となるだろう。



■オンラインモードPLAY画面

フラッグ数&順位 ▶フラッグ戦の場合は破壊したフラッグ数を表示。同時に自分の現在の順位も表示される。

他のプレイヤー位置 ◀ほかのプレイヤーの現在位置。画面外にいる場合は、そのプレイヤーがいる方角を表示。

フラッグ情報 ◀フラッグが近くにある場合、そのフラッグがある方角に専用のアイコンが表示される。

担当ライター「まっつ」が語る 俺と『テグザー』

こんにちは、まっつです。「俺とテグザー」なんて題名がついてるけど、実は俺、本当はファミコン版の『テグザー』しかやったことありません。でも、そのファミコン版『テグザー』は、俺が初めて親に買ってもらったタイトルなので、思い入れはあるんですね。当時かなりやり込んだし、かなりシビアなゲームなのは身に染みてわかっているつもりです。PC版の『テグザー』も、この機会に勉強しつつ、いろいろと比較してみました。

で、『テグザーネオ』ですが、これはまさしく俺が知っている『テクザー』です！　まずゲーム開始直後から流れる勇ましいBGMがなつかしい。それとレーザーがちゃんとレーザー光線になっているのに感動しました。というのも、ファミコン版はレーザーというよりもなんか丸いボールみたいな弾でしたからね（PC版はちゃんとしたレーザーです）。ちなみにレーザーを撃ったときのエネルギー消費スピードが旧作よりも速くなっています。でもその一方で、敵の耐久力が全体的に低くなっているようなので、旧作よりもテンポよく楽しめますね。また、壁の向こうにいる敵に対して自動照準が反応しにくくなったことで、誤射が減ったのもうれしい変更点でしょう。それ以外では、エネルギーが回復する敵を倒したときに光のエフェクトが自機に吸い込まれていく演出も印象的。旧作では、エフェクトが出ずにすぐエネルギー回復してましたが、視覚化されたほうがわかりやすくていいですね。

とにかく、プレイしていてストレスをまったく感じないです。かゆいところに手が届く正統進化版といった感じで、開発陣の『テグザー』への愛がひしひしと感じられます（そのほかでもいくつか細かい変更点を発見しましたので、下記にまとめました）。とにかく、値段も¥1,000とお手ごろなので、オールドゲーマーはもちろん、新規ゲーマーさんでも楽しめる1本です。マジオススメ！

俺が気付いた変更点

- ●レーザーのエネルギー消費量がアップ
- ●敵の耐久力がダウン
- ●エネルギー回復の様子が視覚化
- ●破壊可能な壁が判別できるように
- ●ロボット形態で後ろ歩きが可能に

パッケージ版に匹敵する大型タイトルが続々登場!!

PSN (PS3/PSP) ぽっちゃり☆プリンセス

●SCE ●SLG ●2009年11月19日配信予定（PS3）、配信日未定（PSP）
●¥1,500（PS3、税込）、価格未定（PSP） ●1人用（PS3：オンライン時最大32人、PSP：最大8人）

お互いの姫を奪った&奪い返したのドタバタバトル!!

2つのチームにわかれ、お互いの姫を奪い合う新感覚リアルタイムアクションSLG。木こり、戦士、レンジャー、魔法使い、僧侶の5つの職業を使い分け、仲間と協力して戦う。多彩なゲームモードとマップで、初心者からゲーマーまで満足できる内容となっている。最大32人（PSP版は最大8人）のオンライン対戦は盛り上がること間違いなし！　PSP版はゲームモードやストーリーなどを追加して登場予定だ。

幽閉中の敵軍の姫は太らせるべし!?



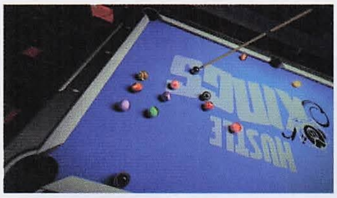

◀▲捕虜の姫をケーキで太らせると移動速度が低下！　誘拐&奪還されにくくなるので、太らせれば太らせるほど自軍が有利に!!

PSN (PS3) ハスラーキング

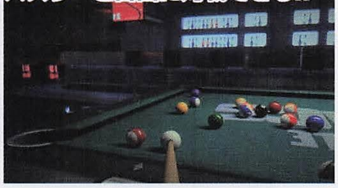
●SCE ●ETC
●2009年冬配信予定 ●価格未定 ●1～4人（オンライン時最大16人）

極限までリアリティを追求したビリヤードシミュレーター！

PS3の演算能力を駆使して、現実そのままのリアルな動きを再現したビリヤードゲーム。「エイトボール」「ナインボール」「カットスロート」など、8種類以上のルールに対応。1人プレイや対戦に加えて、所持金ゼロからスタートして賞金を稼いでいく「キャリアモード」もあるほか、世界中のハスラーと技を競い合う「オンラインモード」や、ビリヤードパズルを解く「トリックショット」なども用意されている。



オンラインで世界中のハスラーと自由に対戦できる!!



▲リアルなグラフィックで再現されたラウンジでスキルを磨き、全世界のハスラーと競い合え!!

PSN (PS3) みんなでスペランカー

●アイレムソフトウェアエンジニアリング ●ACT
●配信中（3月26日配信） ●¥2,400（税込） ●1～4人（オンライン時最大6人）

あの伝説のアクションがオンラインで楽しめる！





◀▲ちょっとした段差から落ちただけでも残機が減るので、緊張感あるプレイが楽しめる。

1985年にファミコンで発売され、"世界一死にやすい主人公"が登場するゲームとして話題を集めた『スペランカー』が、PS3で復活！　地底の奥深くに眠る財宝を求め、さまざまなトラップや敵の攻撃をかわしながら洞窟を探険していこう。このPS3版では、変化に富んだ全100種類以上のステージがプレイヤーを待ち受けている。オリジナル版との最大の違いは、最大4人（オンラインでは最大6人）で協力してプレイできること。手わけしてカギを集め、閉ざされた扉を突破するのだ！　グラフィックやサウンドはリニューアルされたものだけでなく、懐かしの「クラシックモード」も選べるので、ファンはお見逃しなく!!

PSN (PS3/PSP) クルトン

●SCE ●PZG
●配信中（6月18日配信） ●¥1,000（税込） ●1人用

『ミスタードリラー』コンビが放つ新感覚PZG

人気パズル『ミスタードリラー』の元スタッフであったディレクター・長岡靖仁氏×デザイナー・篠﨑香織氏が手掛けるアクションパズル。同じ数字をそろえると爆発する不思議な石「クルトン・キューブ」。その実験中の事故でサルになった先輩を救うため、天才少年・青山チョコが立ち上がる！　ルールは非常にシンプルで、1～4の数字が書かれたキューブを回転させ、同じ数字を2×2の正方形にそろえるだけ。それぞれルールが異なる「タイムアタックモード」「エンドレスモード」「パズルモード」の3つのモードがあり、PS3版では全国のユーザーとランキングを競うことができる。



▲単純ルールながら、やればヤルほどハマっちゃう!?



◀数字が書かれたキューブを回して破壊せよ！　コンボを決めればより高得点!!

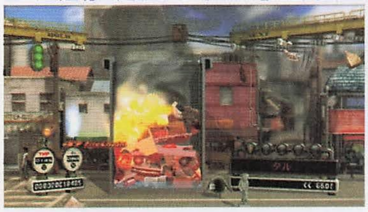
PSN (PS3) 100円ゴミ箱

●SCE ●PZG
●配信中（7月16日配信） ●¥100（税込） ●1人用

手軽にプレイできる『ゴミ箱 -GOMIBAKO-』体験Ver.!

本作は、人気アクションパズル『ゴミ箱 -GOMIBAKO-』の魅力を手軽に体験できるスペシャルバージョン。ゲームをダウンロードした後は、100円で3回ぶんのプレイ権（3クレジット）を買うことで何度でもコンティニューが可能。ルールは本編と同じで、次々と落ちてくるゴミを燃やしたり、壊したり、腐らせたりして処理するだけ。ゴミを壊しやすい初心者向けコースもあるので、ぜひ挑戦してみよう!!

ゴミを適切に処理して「ECO」を実践せよ!





▲ゴミの処理方法さまざま。種類に応じて適切な方法を選べば「ECOプレイ」となるが、強引だと「EGOプレイ」に!!

PSN (PSP) エレメンタルモンスターTD ポータブル

●ハドソン ●SLG
●配信中（10月30日配信） ●¥800（税込） ●1人用

戦略&カードを駆使して敵を迎撃せよ!

ニンテンドーDSやケータイ向けアプリなどで人気の『エレメンタルモンスターTD』が、新要素満載でPSPに！　本作は、カードを駆使してモンスターを召喚し、攻め寄せて来る敵を迎撃するリアルタイムストラテジー。シリーズの魅力を受け継ぎつつ、新カードや新モンスターが追加された"完成版"となっている。PS3で人気を集めた『THE EYE OF JUDGMENT』のカードが登場するコラボ要素もある。



▲カードでモンスターを召喚し、自軍拠点を敵から守り抜こう。美麗なカードイラストも必見！

戦略&カードを駆使して敵を迎撃せよ!



「PSP go」発売で配信タイトルが倍増！

新型の「PSP go」がついに11月1日に発売となります。ソフトはPSストアでのダウンロード購入のみという、男らしい仕様となっているこのハード、別に"次世代PSP"ではなく、PSP-3000と平行して展開していく"PSPの上位機種"という位置付けのようです。ともあれ、この「PSP go」の発売に合わせて、相当数の既存タイトルのダウンロード版が新たに配信され始めたことは、従来型のPSPユーザーにもうれしい点だといえるでしょう。

PlayStation Network（PS3・PSP）ラインナップ

今号よりPSP配信専用タイトルや、ゲームアーカイブスまでフルラインナップでお届けします！

PSN（PSP） ディスガイア インフィニット

●日本一ソフトウェア ●AVG
●11月1日配信予定 ●¥2,500（税込） ●1人用

魔界騒然!? 幽霊プリニーが難事件に挑む!

日本一ソフトウェアのS・RPG『魔界戦記ディスガイア』のキャラ＆世界観と、『インフィニットループ』の"憑依システム"を融合させたAVG。幽霊となった魔界の下っ端モンスター・プリニーとなり、子どもだけど絶大な魔力を持つ魔王・ラハールの暗殺未遂事件の謎に挑め！ 不思議な時計の力で事件が起きた1日が何度もループしており、抜け出すのには事件の謎を解くしかない。幽霊状態のプリニーは自分で行動することはできないが、他人に憑依してその言動を盗み見たり、思考に介入して行動を変えさせることが可能だ。はたしてラハール暗殺を企んだ犯人の正体とは!?



▲魔界だけに何でもアリ。ドット絵の演出にも注目!!



◀主人公は幽霊！ 次から次へと容疑者たちに憑依して、真犯人を突き止めろ!!

PSN（PSP） LocoRoco -Midnight Carnival-

●SCE ●ACT
●11月1日配信予定 ●¥2,800（税込） ●1〜4人

シリーズ最高難易度の"激ムズ"バージョン!!

L/Rボタンだけでプレイできるシンプル＆やみつきアクションの最新作。今度の『LocoRoco』は、手応えバッチリの"激ムズ"バージョン。いたずら好きの"ブイブイ"たちが作った難関ステージが、多数用意されている。L&Rボタンをタイミングよく押すことで高く跳んだり加速できる新アクション「ボイン！」が、攻略&ハイスコアのカギに!? アイテム収集やミニゲームなど、やり込み要素も満載だ。

ロコロコたちが繰り広げる深夜のカーニバル♪





▲前作を極めた人も思わずうなる、危険ギミック満載のステージを収録。キレイなグラフィックに見とれていると、クリアは至難!?

PSN（PSP） PixelJunk モンスターズ デラックス

●キュー・ゲームス ●PZG
●11月1日配信予定 ●¥2,000（税込） ●1人（オンライン時最大2人）

オンラインプレイ完全対応のシリーズ最新作!

PS3で人気のタワーディフェンス型シミュレーション『PixelJunK モンスターズ』が、より手軽になってPSPで登場。PS3版の魅力を継承しつつ、PSPのインフラストラクチャモードを生かしたオンラインプレイに対応。対戦用の「ルーム」を作って相手を募集し、プレイヤー同士で対戦することが可能だ。さらに同じルーム内にいれば、他プレイヤーの対戦を観戦したりチャットを楽しんだりもできる。



▶3アイランド（全47ステージ）＋αを収録。新タワーや新エネミー、新ボスも追加されている!!

◀モンスターが攻めてくる通り道にさまざまな種類のタワーを建て、その攻撃で敵を撃退しよう。



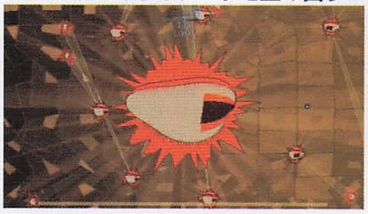
PSN（PS3/PSP） Everyday Shooter

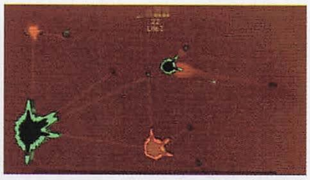
●SCE ●STG
●配信中（2008年5月15日配信） ●¥800（税込） ●1人用

ギターサウンドに合わせて戦うノリノリSTG!

ギターのみで作り上げられたサウンドと、抽象的＆芸術的なグラフィックの組み合わせが爽快な"アート"シューティングゲーム。サウンドだけでなく、敵の爆発音もギターの音で表現されているので、まるでギターを演奏しているかのような感覚でプレイ可能！ ステージごとに発生条件が異なる「チェーンコンボ」など、独自のシステムも採用されている。PSP版に加え、同じ内容が楽しめるPS3版も好評配信中だ。

バラまくショットがアートを生み出す!!





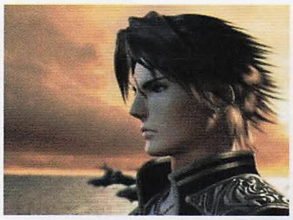
▲ドットのような自機を操作して弾幕をかわし、敵を撃ってギターリフを響かせろ！ この爽快感はやみつきになること請け合い!!

ゲームアーカイブス ファイナルファンタジーVIII

●スクウェア・エニックス ●RPG
●配信中（9月24日配信） ●¥1,500（税込） ●1人用

待望のゲームアーカイブス版『VIII』配信中!

超大作RPGのナンバリングタイトル・第8弾がゲームアーカイブスに登場。傭兵養成学校バラムガーデンに所属する特殊部隊SeeDの一員・スコールとなり、仲間とともに「魔女の力」をめぐる冒険に旅立とう。壮大なストーリーに加えて、魔法を吸収し力に変える「ドロー&ジャンクション」システムなど、やり込み要素も満載!!



▲全世界で800万本以上のヒットを記録した超大作をPS3&PSPで！



◀シリーズでも異色の成長システムが話題に。ぜひ体験せよ!!

ゲームアーカイブス 御神楽少女探偵団

●ハムスター ●AVG
●配信中 ●¥600（税込） ●1人用

あの名作AVGがゲームアーカイブスで復活!

1998年にPSで発売された人気推理AVGのゲームアーカイブス版。大正〜昭和の帝都を舞台に、名探偵・御神楽時人と彼の助手である3人の少女たちが、難解な事件に挑む！ 本作独自の「推理トリガーシステム」により、会話中の気になる点や矛盾点、犯行現場の怪しい個所をプレイヤー自身で指摘可能。このシステムを駆使して、事件の謎を推理することになる。シリーズ第1弾である本作は、練習シナリオを含む6本のストーリーを収録。個性的な3人の美少女による名推理を見逃すな!!

▶主人公となるのは、左から順に桧垣千鶴・鹿瀬巴・久御山滋乃の3人の美少女たち!!





矛盾点を指摘して事件の謎をあばけ!!

「PSP go」を実際にプレイした感覚は!?

私見ですが「東京ゲームショウ2009」などで触ることができた「PSP go」のインプレッションをお届けします。操作感については、コンパクトゆえの持ちにくさはあるものの、RPGなど(試遊したのは『ペルソナ3ポータブル』)を遊ぶぶんには問題ありませんでした。ACTなども慣れれば大丈夫かと……。ただ、従来型のPSPとはボタンの位置が違うので、いわゆる"『MH』持ち"は×。これぱっかりは、「PSP go」に合わせた新しい持ち方を工夫するしかないと思います。



今回も実績について、大いに語ります!

めざせ! 実績厨! Xbox 360

知れば知るほど奥深さが見えてくる「実績」。今回はゲームプレイが主なのか、実績を取るのが主なのかわからなくなってしまった実績厨さんにお話をうかがいました。

Xbox 360を愛する者



26676/92900 (123ゲーム)

megane

電撃ゲームスが始まってから、なかなかゲームをする時間が取れなくなってしまいました。そんな中『Forza Motorsport 3』は実績が取りやすくて好感触!

リアル実績厨が語る「取りたい実績とその費用対効果」

リアル実績厨に突撃インタビュー!

コヴナントXさん



いつのまにか実績を求めたプレイをするようになった「コヴナントX」さん。貪欲に実績を取りに行く半面、実績が取れないソフトに対する見切りも早い。

ゲーマーポイント 56013

プレイしたゲーム数 186ゲーム

ある時、実績を解除することが楽しくなってきたんです

——まず、実績と出会った当初のことを教えてください。

コヴナントX氏(以下、実績厨):最初は普通に、ほかのゲーム機と同じようにXbox 360をプレイしていたんですね。もちろん実績のこともわからず、ゲーマータグもなんとなく「Player1」でやっていたんですよ(編注:ゲーマータグのデフォルトネームが「Player1」)。オンラインもそのうちつなげればいいやなんて思ってて。実際に実績が解除されても「ふーん」って感じで、とくに気にしていませんでした。でも、1000点くらいのときに、このポコンポコン解除されるさまが気持ちよくなってきたんですよね。で、そこで一度タグを作り直して……。

——タグを作り直してですか!?

実績厨:ええ、さすがに「Player1」ではXbox LIVEにも繋げられませんからね。よく考えたら名前変えればいいだけだったんですけど。

——よくあるパターンですよね、Player1(笑)

実績厨:実績って、人から勧められてもよくわからないと思うんですよ。周りからどんなに「すごい」って言われても実感がわかない。やはり1000点くらいを自分で取ってから、魅力のわかってくるところだと思うんです。だから、まず最初は騙されたと思って、ちゃんとゲーマータグを作っておいたほうがいいですね。

——なるほど。では次にコヴナントXさんの実績解除のスタイルを教えてください。

実績厨:実績の総計はやや多い方だと思いますが、全解除タイトルは10本弱ですね。ただ、全実績を解除したと言っても、全部簡単なタイトルなんです。例えば『キングコング』とかはクリアすれば全実績が解除されましたし、超有名どころでは『Avatar』にも飛びつきました。

——5分で全実績が解除できるという伝説の(笑)

実績厨:あと、やり込んだ末の全実績を解除、というタイトルで言えば『真・三國無双』シリーズですね。

——あれ、実績厨としてはキツくないですか?

実績厨:時間はかかるんですが、逆に時間をかければ解除できるんですよ。腕はそんなに必要ない。

——Xbox LIVEアーケード(XBLA)はどうでしょう?

実績厨:XBLAは全部クリアしても実績200と、効率が悪いので、最初から全解除目指してはプレイしていないです。とくに最近はパッケージタイトル並のボリュームがあるのに、XBLAだから実績は200っていうのが増えて大変なんですよ。

——ボリュームはすごいのに実入りが少ないと。

実績厨:あと、ダウンロードコンテンツ(DLC)で実績が増えるのもうれしい半面、たまにがっかりすることもあります。『バイオハザード5』を買ってすぐに1000解除したんです。「全解除した! 全解除した!」ってはしゃいでたら、DLCで実績が増えて全解除ではなくなりました。全解除って喜んだあとだったので、実績的なモチベーションとしてはちょっと……。

実績を気にし始めたら他機種のゲームはやってられません

実績厨:実績って、何の見返りもない、ただの点数ってところがまた魅力なんですよね。なんか貯めたら交換できるといったようなものとは違って、何の役にも立たないただの点数ってところが。

——実績をためてもとくに何もないんですよね。

実績厨:ええ、何もない(笑)。うれしいというだけの自己満足なんです。ただ、実績にハマってくると実績がないゲームはやりたくなくなるんですよね。他機種をやるのが時間のムダに感じてくる。おそらく、常に実績を解除しないと気が済まなくなってくるんですよね。

——ある意味、ノルマのような。

実績厨:ノルマ(笑)。そのせいか、他機種をやってても、こういうタイミングでXbox 360なら実績が解除されるんだろうな、ということを考えてしまうようになりました。他機種のゲームでも称号などはありますが、そのゲームだけで完結するものですよね。実績の場合だと、実績を解除できて、ポイントがたまって、しかもそれがどんどんと蓄積されていく。喜びが残るんですよ。

実績厨を目指す人にオススメのタイトルとは?

——実績厨ならではのオススメのタイトルは何かありますか? 『Avatar』は別格として(笑)

実績厨:そうですね……、ちょっと趣旨からは外れるかもしれませんが、マイクロソフトのRPG『ロストオデッセイ』はオススメですね。時間はかかりますが結構遊べて達成感があって、なおかつクリア時の実績がだいたい500以上という、地味にオススメのタイトルです。

——『ロストオデッセイ』はその1年前に出た『ブルードラゴン』と比べて、実績的に進歩したと思いました。

実績厨:最近のタイトルの傾向でいえば、だいたいクリアまでやって200〜300ってところですよね。これが500くらいまで行ければ、あともうちょっとって思える。感覚的にはクリアで500まで行ったんだから、あともう1回やれば1000取れるんじゃないか、なんて思うんですよ。実際はその3倍くらい労力が必要ですけど。

実績目的のプレイで見切りをつけるためのコツとは

——プレイしていて「残りの実績を取りに行く」ってときと、「コレはもうやめよう」ってときの境目を教えてください。

実績厨:単純に費用対効果ですね。ゲーム中盤から終盤あたりに、クリアまでもしくはクリア後にどれくらい実績が解除できるか、というのがわかります。クリア後に20時間やれば500ポイントで全解除、っていうのであればそのままやりますが、あと20時間はかかりそうなのに100しか取れないんだったら、たぶんやらないですね。だって、ほかのゲームで20時間やったほうが、もっと多くのポイントが取れるじゃないですか。そのゲームで全解除したという、いわば「冠」が欲しいのか、そこまでしなくてもいいや、と思うのか、ってところですね。たぶん、やり込みタイプの人は、そこで迷わずに全解除を選ぶんでしょうね。

インディーズゲーム"おすすめ度"TOP3

現在400タイトル以上が配信されている「インディーズゲーム」。ユーザーが"おすすめ度"をつけたタイトルのTOP3を紹介!

1 NINJA BROS. 忍者ブラザーズ

おすすめ度:★★★★☆(100)

●dot zo games ●80マイクロソフトポイント ●1人用

左スティックの操作で最大4人の忍者が同じだけ動く同時操作ACT。ジャンプ操作のみ個別に行え、1人の忍者の行動が、ほかの忍者がいるエリアに影響を及ぼす。シンプルながらクリアするには頭を使うゲームだ。



◀壁や段差をうまく使うことで2人の忍者が動く範囲を変えることができる。

2 STREETS OF FURY

おすすめ度:★★★★☆(368)

●Cyrille Latarigue ●240マイクロソフトポイント ●1〜4人用

動きが微妙に生々しい横スクロールACT。オフラインでの最大4人プレイが可能。実写取り込みによるキャラクターはみなB-BOY風だが、どこかコミカル。ステージの各所に小ネタが利いていておもしろい。



◀壁に操作方法が書いてあったり、カメラ目線なキャラがいたりしておもしろい。

3 Miner Dig Deep

おすすめ度:★★★★☆(253)

●Robir ●200マイクロソフトポイント ●1人用

つるはしを持って地下にもぐり、鉱石を集めるACT。鉱石をショップに持ち込み、お金をためて深く潜れる装備を整えよう。ただ、主人公は1キャラぶんしかジャンプできないので、掘りすぎると地上に帰れなくなる。



◀最初はつるはししか持っていないが、一攫千金を目指して奥の奥へと掘り進もう。

2009年秋アップデート先取り情報

今年秋には(といってもあと残りは11月のみだが)、Xbox LIVEのアップデートが行われる。今回追加される目玉機能は「Facebook」「Twitter」への対応だ。両機能は、新たに設置されるカテゴリー「マイ コミュニティ」内から利用することができる。Facebookはアメリカで人気のSNSで、PCのFacebookと相互に利用可能。Twitterは日本でも流行のきざしが見えているメッセージサービス。電撃ゲームスでも「dengekigames」として日々つぶやいております。

Xbox LIVEアーケード 今月の一本!!

シンプルなゲームデザインながら、海外で数多くのアワードを受賞した、知る人ぞ知る名作を紹介！

脱出パズルアクションとFPSの見事な融合!!



『Portal: Still Alive』は、PCやXbox 360で発売されたFPS『オレンジボックス』に収録のPZG『Portal』をもとにXbox LIVEアーケード用にリファインしたもの。本編20ステージのほかに最少歩数でのクリアなどを競う "Challenge Maps" などが追加されている。

Portal: Still Alive

●Valve ●ACT
●配信中(2008年10月22日配信) ●1200マイクロソフトポイント ●1人用

青とオレンジの穴を銃で開けて、2色間を移動!
ワープを繰り返して死の実験施設から脱出せよ!

本作は、空間をゆがめて異なる2点間を繋げることができる銃「Portal Device」を使って、正体不明の施設から脱出するのが目的となる。壁に向かって銃を撃つことで、青色とオレンジ色の穴(ポータル)を開けることができ、その間をワープできる。ポータルは自分だけでなく、ブロックやエネルギーボールなども通らせることができる。これによりさまざまなトラップを回避したり、ドアを開けさせたりしてステージをクリアしていく。



◀右手に持つ銃を白い壁に向かって撃つと、青いポータルを開けられる。壁だけでなく床や天井にも撃てる。



▶青とオレンジのポータルは相互に通行可能。青から入ればオレンジに出て、オレンジから入れば青に出る。

ACTION 数々のアクションを駆使してトラップをかいくぐれ!!

主人公となるプレイヤーができることは、両手に持った銃で青いポータルとオレンジのポータルを開けること、ジャンプ、そして物をつかむということだけ。一見、シンプルなゲームに見えるが、各ステージにしかけられたトラップや物、地形を利用することで、多彩なアクションを実現しているのだ。ここでは、ステージをクリアして実験施設を脱出するのに必須となる、基本的な3つのアクションを紹介しよう。

1 遠くの壁に穴をあけて一気にワープ

アクションの基本がこのポータル間のワープだ。目的地との間に段差や酸の海があっても、目的地のそばにポータルを開くことができれば、あっという間に目的地にたどり着くことができる。



◀向こうに渡りたいが、間には酸の海があって通れない。

▶向こう岸にオレンジを、手前に青のポータルを開けて解決。

2 エネルギーボールを誘導してドアを開ける

ステージの中にはエネルギーボールを発射する装置がある。同じステージに必ずボールを受け止める装置が設置されており、そこに向かって、ボールをいかに誘導するかがクリアのカギとなる。



◀エネルギーボール発射装置は施設のいたるところにある。

▶ポータルを開けて、ボールをうまく装置に誘導しよう。

3 重力を利用して高い段差もひとっ飛び

ステージを進めていくと出てくる高い段差。これを越えるには、まず段差と同じくらいの高さにある壁にポータルを開ける。そして、自分よりも下にある床にもう片方のポータルを開けて、穴に向かって飛び降りる。そうすることで上の穴から勢いよく飛び出し、段差を越えられる。



◀目的地が高い場所にあるが、ポータルを開けられない。そんな時は……。



▲頭上にある、段差とは反対側にある壁に青いポータルを開けておく。



▲今度は自分がいる位置よりもはるか下にある床にオレンジを開けて飛び降りる。



▲ポータル間は重力の影響を維持するので、上の青ポータルから大ジャンプできる。

STAGE 一瞬のヒラメキが必要となる秀逸なステージデザインを紹介!!

各ステージではこれまで紹介したアクションを駆使しつつ、一瞬のヒラメキが必要となる。このヒラメいた瞬間がたまらなく、時間を忘れて次のステージへ、そしてまた次のステージへとプレイしてしまうのだ。ここでは数あるステージのなかでも、『Portal』らしさを表しているステージを紹介。



◀ステージの最初には必要なアクションが表示される。

Level4 ─ ポータルを使った物の移動を覚える

スイッチが見えるが、そばにブロックがない。そんなときはポータル経由でブロックをそばに持ってこよう。遠くの物をそばに引き寄せるのも基本テクニックの1つ。



◀ポータルの開けどころを間違えなければすぐにクリア。まだまだ序盤だ。

Level13 ─ 2つのボックスの集め方がカギ

2つのボックスをスイッチにそれぞれ乗せれば最後のドアが開く。しかし、1つ目のボックスは最初のドアを開けるために使うし、開けたら段差があって戻れない。しかしポータルを開けておけば……。



▲最初のドアを越えた先にはボックスが1つしかない。



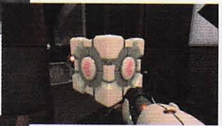
▲ポータルごしに1つ目のボックスをのぞいたところ。

Level17 ─ 無機物に愛を、そして悲しみを

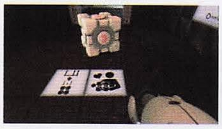
ここではほかと違ったブロックが登場する。といっても用途は同じなのだが、なんとピンク色のハートマークが。ときには足場となり、エネルギーボールからの盾となりと大活躍のブロック。そのうち、ブロックが愛しく思えてくる。しかし……！



◀足場にしたりして、ブロックとともにステージのしかけをクリアしていく。



▶ブロックはエネルギーボールを跳ね返す。まさに怖いものなし。



▶ここだけでしか出ないハートマークのブロック。



◀しかし、ステージの最後では、愛しいブロックとの永遠の別れが。たかがブロック、されどブロック。

最新作から知る人ぞ知る名作まで 12タイトルを紹介!!

ジャイロマンサー

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：スクウェア・エニックス／Pop Cap　●RPG
●配信日未定　●価格未定　●1人用

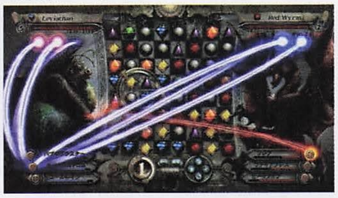
パズルで敵を倒す異色のRPGにチャレンジ!

重厚なストーリーのファンタジーRPGと、パズルゲームが融合！　プレイヤーは魔術師リベル・アーデとなって、反体制組織「テンパランス」を追うべく、アルデモナの森へと踏み入る。戦闘シーンでは対戦型パズルがスタート。画面上に並んだ宝石を回転させて、同じ色を3つ揃えて消すと、相手への攻撃が発動するしくみだ。レアモンスターの収集や、コロシアムでの対決といった、やり込み要素も用意されている。



▲イベントシーンもふんだんに用意されている本作。重厚なシナリオと対戦型パズルを楽しもう。

▼行く手を阻むモンスターとパズルで対決。宝石の色を揃えて消すことで、ダメージを与えられる。



DEATH BY CUBE

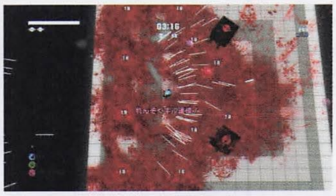
●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Premium Agency　●ACT
●配信日未定　●価格未定　●プレイ人数未定

無数の敵ロボットを破壊して、世界を真紅に染めろ!

記憶を失ったロボット「LEO」。自分の記憶を取り戻してヒロインロボット「SELISE」を再起動するため、無数の敵に埋め尽くされた、四角いキューブの世界を突き進む！　本作は、俯瞰視点で自機を操作し、ステージをクリアしていくACT。ダッシュで敵を混乱させたり、シールドで敵の弾をはね返したりといった2種類のアクションを駆使して、四方から襲いかかってくる敵ロボットを撃退しよう。大量に出現する敵を連続して倒すことで、スコアアップが狙えるほか、ステージ上のアイテムを手に入れることで、レーザーなどの強力な武器を使用することも可能になる。



▲大量の敵をまとめて一気に破壊するという、爽快感がたっぷりと味わえる。



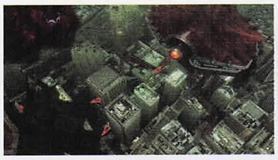
◀ロボを倒すと、真っ赤なオイルが飛び散る！　まるで血の海。

0 day Attack on Earth

●発売元：スクウェア・エニックス／開発元：ガルチ　●STG
●配信日未定　●価格未定　●1～4人（オンライン時最大8人）

実在する大都市の上空で、巨大な侵略者を撃墜せよ!

東京、ニューヨーク、そしてパリといった世界主要都市の上空に、突如として巨大な侵略者が出現。人類の存亡を賭けた7日間の壮絶な戦いが始まる！　本作は左右2つのスティックを駆使して敵の弾幕をかいくぐり、巨大な敵を撃墜する、全方向移動・全方位攻撃型のSTGだ。ステージの背景には、実在の都市風景が航空写真をもとに精密に再現。東京タワーや自由の女神、エッフェル塔といった有名なランドマークも登場し、迫真の臨場感を味わえる。またXbox LIVEを介したマルチプレイにも対応、最大4人で協力して敵と戦うことができるほか、最大8人による対戦も可能だ。



▲都庁などの高層ビルが建ち並ぶ新宿副都心の上空で、巨大UFOと対決！



◀最大4人の協力プレイに対応。フレンドとともに、侵略者を迎え撃て！

NECTARIS

●ハドソン　●SLG
●配信中（9月30日配信）　●800マイクロソフトポイント　●1～4人（オンライン時最大4人）

SF戦術SLGの名作が、オンライン対応で復活!

PCエンジンで発売された名作が、20年の時を経てXbox LIVEアーケードで復活！　近未来の月面を舞台にして、戦車や戦闘機などの近代兵器が激突する。ターン制の戦術SLGというスタイルはそのままに、グラフィックをすべて一新。さらに1人用のキャンペーンモードだけでなく、最大4人でのオンライン対戦、チームを組んでの協力プレイも楽しめる。オンラインモード専用の新ユニット「コマンダー」は、20種類の能力を自由にカスタマイズでき、プレイヤーの戦術の幅を大きく広げられる。そのため、繰り返し遊んでも飽きのこない、変化に富んだ対戦を楽しめる。

▶戦場に登場する兵器はすべて、3DCGによって表現されている。





◀ヘックスで区切られたマップ上に部隊を展開して、戦術を競おう！

SOUTH PARK LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY!

●発売元：マイクロソフト／開発元：Doublesix　●SLG
●配信中（10月7日配信）　●800マイクロソフトポイント　●1～4人（オンライン時最大4人）

タワーを建設してサウスパークの町を防衛せよ!

日本でもWOWOWなどで放映された過激なTVアニメが、タワーディフェンス系のSLG＆ACTとなって登場。アメリカの田舎町「サウスパーク」に、ヒッピーや牛などのヘンテコな連中が、なぜか次々と襲来してくる。そこでカートマン、スタン、カイル、ケニーの4人の子どもたちをはじめとする、アニメでおなじみのキャラクターを操作して、マップに設置された防衛タワーとともに敵を撃退しよう。4人の子どもたちを各プレイヤーが操作する協力プレイが可能なほか、より難度の高い「チャレンジモード」も用意されている。加えてボーナスとして、TVアニメの映像を見ることも可能だ。

▶プレイの前後には、TVアニメそのままの愉快な会話が楽しめる。





◀町に侵入するヤツらをタワーで撃退！　敵の死に様はけっこう残酷だ。

Tower Bloxx Deluxe

●Digital Chocolate　●ACT
●配信中（10月21日配信）　●800マイクロソフトポイント　●1～4人

天まで高く、どこまでもビルを!

ウェブブラウザーで遊べるFLASHゲームとして人気の『Tower Bloxx Deluxe 3D』がXBLAとして登場！　本作は、ブロック化されたマンションの一室をクレーンでバランスよく落として積み上げ、どれだけ高く設置できるかを競うアクションパズル。ブロックを落とす位置によってタワーが激しく揺れるので、なるべくまっすぐ落としていこう。街中にタワーを積み上げて街を発展させていく「シナリオモード」もある。



▲クレーンもタワーも大きく揺れるなかで、ブロックを落とさずに積み、宇宙までたどり着こう。

▼住人の視点から積み上げたタワーを鑑賞できるビューモード。自分のアバターも利用できる。



クイックスタート使ってる？

意外とみんなが知らないXboxガイドの機能の1つに、「クイックスタート」機能がある。これはゲームをプレイ中に、別のゲームをプレイしたい、なんてときにいちいちダッシュボードに戻ることなく、いまプレイしているゲームから、次のゲームへとスムーズに切り替えられる機能なのだ。パッケージタイトルではディスクのチェンジが必要になってしまうが、XBLAやゲームオンデマンドのタイトルならば、本体のあるところまで行くことなく、ゲームの切り替えができる。

Xbox LIVEアーケード ラインナップ

現在200タイトル以上が配信中のXBLA。今号よりページ増で過去の名作もフォローしていく！

PUZZLE BOBBLE Live!

●タイトー ●PZG
●配信中(9月30日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時最大2人）

人気のパズルで世界中のプレイヤーと対戦!

1994年にアーケードで登場して以来、今なお高い人気を得ているPZGが、Xbox LIVEやアバターに対応して新登場。壁にはね返る角度を計算しながらカラーバブルを発射し、同じ色を3つ以上揃えて消していこう。全135ステージに挑戦する「1P Puzzle シングルパズルモード」に加えて、CPUとの対戦や、Xbox LIVEを介して全世界を相手に戦うオンラインランクマッチなど、多彩なモードが用意されている。



▲シンプルな操作ながら、どのバブルを先に消せばよいかといった、奥の深い思考が要求される。



▼ステージが進むと凹凸のある地形も登場する。バブルの発射ミスが思わぬ邪魔になることも。

Invincible Tiger: The Legend of Han Tao

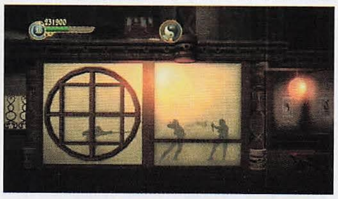
●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：Blitz Games Ltd. ●ACT
●配信中(8月26日配信) ●1200マイクロソフトポイント ●1人用(オンライン時最大2人)

3D表示にも対応した、横スクロールカンフーアクション

無敵の英雄タイガーが、次々と攻め寄せる悪の大君主の手先をなぎ倒すという、往年のカンフー映画をリスペクトした横スクロールACT。ファンキーなBGMに乗せて、連続コンボや回避アクションを繰り出そう。ストーリーモードを2人で協力して遊ぶことができるほか、サバイバルモードやタイムトライアルも搭載。Xbox 360初の3D機能にも対応しており、対応モニタや3Dメガネを使えば、立体映像でのプレイが可能。



▲敵の攻撃を回避して、ノーダメージで敵を倒し続けると、スコアが急激に上昇していく。



▼中国風の建物内部など、多彩な場所が戦いの舞台となる。水墨画調のエフェクトもカッコイイ。

Castle Crashers

●The Behemoth ●ACT
●配信中(2008年8月27日配信) ●1200マイクロソフトポイント ●1～4人（オンライン時最大4人）

協力プレイがアツいベルトスクロールACT

緻密な2Dグラフィックと協力プレイのおもしろさで、世界はもちろん日本のプレイヤーにも人気の高い、横スクロールACT。誘拐されたプリンセスを救うため、4人の騎士が力を合わせて、過酷な戦場を突き進んでいく。敵を倒してレベルアップすれば、プレイヤーの好みに応じて攻撃力や魔法力を成長させることができる。闘技場で闘うアリーナモードや、ボタン連打で早食いを競うミニゲームなども楽しめる。



▲デフォルメタッチのかわいい2Dグラフィックで描かれた4人の騎士が、戦場で過激に大暴れ！

最大4人の仲間と力を合わせて巨大なボスを打ち破れ!



電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66

●セガ ●ACT
●配信中(4月29日配信) ●1,200マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時最大2人）

3DロボットACTの名作がオンライン対応で完全移植!





▲▶ゲーム画面はHD画質に対応。リアルな映像で、圧倒的なスピード感を体感できる！

アーケードや家庭用ゲーム機で大ヒットした、セガの3DロボットACT『電脳戦記バーチャロン』シリーズ。そのなかでもとくに傑作との呼び声が高い、第2作目の最終バージョン「Ver. 5.66」をXbox LIVE対応で完全移植。カトキハジメ氏のデザインによる、個性的な性能と外見を持つ全15体のバーチャロイドが、地上や宇宙を舞台に1vs1のハイスピードバトルを繰り広げる。本作では、全世界のプレイヤーに戦いを挑むオンライン対戦が可能なほか、スコアアタックやトレーニングモードも搭載。さらに、機体のカラーリングを自由に変更したり、オンラインを通じてリプレイを公開・鑑賞したりするなどの追加機能も用意されている。

Geometry Wars: Retro Evolved 2

●発売元：Activision／開発元：Bizarre Creations Ltd. ●STG
●配信中(2008年7月30日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1～4人

多彩なルールが搭載された全方位型STG第2弾!

ワイヤーフレームによるシンプルな描画ながら、サイケデリックな画面エフェクトとノリのいいテクノサウンド、そして弾避けのアツさで好評を博した全方位型STG『Geometry Wars』シリーズ。その最新作である本作は、安全地帯である円の中でのみショットを撃てる「KING」や、棒状のゲートをくぐることだけで敵を倒す「PACIFISM」など、多彩なバリエーションを持つ6種類のゲームモードが楽しめる。加えて、オフラインでの4人同時プレイや、ゲームプレイ中は自分のハイスコアと近いフレンドのハイスコアが常に表示されているなど、前作以上に中毒性の高さを誇っている。

▶モードの選択画面にもフレンドのハイスコアが表示されている。





◀多彩な敵機の攻撃をかわし、周囲の全方位に弾を発射して撃墜せよ！

OMEGA FIVE

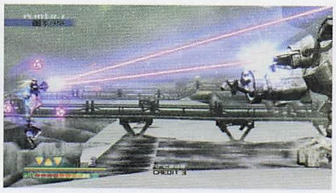
●発売元：Hudson Entertainment, Inc／開発元：ハドソン／NATSUME ●STG
●配信中(2008年1月9日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1～2人

ド派手なヤツらが機械生命体を撃破する

女海賊と異星人という、タイプの異なる2人のキャラクターを選んで、謎の金属生命体を撃破していく2Dサイドビュータイプのの STG。ボタンによるショット発射ではなく、右スティックを利用した全方位のショット発射方式を採用している。性能の異なる3種類の武器を使い分け、緊急回避技の「ディメンジョンフィールド」や、キャラごとに異なる特殊技「バリアブルディレクション」を駆使して、群がる敵をなぎ倒そう。自機や敵機がやや大きめのサイズなので、ド派手で爽快感のある攻防を味わえる。ステージ・キャラ・難易度ごとのオンラインランキングがアツい！



女海賊と異星人、どちらを選んでプレイする?



ド派手な武器で敵をなぎ倒せ!

配信開始日に最速でコンテンツを入手するには

XBLAタイトルや体験版などは、基本的に水曜日の午後6時前後に配信されることが決まっている。しかし、Xbox LIVEサーバーの都合で18時になってもなかなかダッシュボードのメニューに登場しないことがある。そんなときは探し方を変えるとよい。まずは「名前で探す」で目的のタイトルの頭の文字を検索、それで見つからなければ次は「ジャンルから探す」を選ぶ。それでも見つからない場合はXboxマーケットプレースのウェブブラウザー版から検索するといい。

期間限定生産!!

Xbox 360 本体を買うのならコレがお得！

Xbox 360 エリート バリュー パック

最早、年末の恒例となった感のある「Xbox 360 バリュー パック」が今年も登場！ 本体価格はそのままで、名作タイトルが2本も付いてくるため、毎年好評のセットパックだが、今年はなんと、「Xbox 360 エリート バリュー パック」になった！ この年末に、がっつりゲームを楽しみたい人にはうってつけといえるだろう。ここでは、同梱される2タイトルの紹介に加えて、お買い得価格なプラチナコレクションの中から、電撃ゲームス編集部がオススメするXbox 360 本体と一緒に買っておきたいタイトルをピックアップ！

人気タイトルを2本同梱してお値段すえ置きの¥29,800(税込)



「Xbox 360 エリート バリュー パック」セット内容

- Xbox 360 本体（ブラック、HDMI搭載）
- ソフト『ACECOMBAT6 解放への戦火』
- ソフト『LOST PLANET COLONIES』
- ハードディスク（容量120GB、ブラック）
- ワイヤレスコントローラー（ブラック）
- ヘッドセット（ブラック）
- コンポジット AV ケーブル
- LANケーブル
- ACアダプター
- 単三乾電池 2本（試供品）
- 取扱説明書一式

Xbox 360をより楽しむための 定番アクセサリー

Xbox 360 本体を買うときに、ちょっと検討しておきたいのが、以下にあげる定番アクセサリーの購入だ。自分のプレイ環境やプレイスタイルに照らし合わせて、これは必要だと思うものがあれば、まとめて買っておくと面倒がない。せっかく、Xbox 360最上位モデルのエリートを買うのだから、手に入れたその日から、最高の環境で楽しむというのがベストな選択肢といえるだろう。

❶Xbox 360 メモリーユニット

512MB：¥3,150（税込）

友達の家などに、セーブデータやダウンロードコンテンツ（DLC)のデータを持って行きたいのなら、同梱のHDDを取り外して持ち歩くよりもメモリーユニットに入れたほうがいい。また、それらのデータを使用するには、自分のアカウントデータ「ゲーマータグ」が必要となるので、このデータも一緒にメモリーユニット内に保存して管理しよう。

❷Xbox 360 HDMI AV ケーブル

¥5,250(税込)

Xbox 360を接続する予定のTVやモニターにHDMI端子が付いているのなら、これはもはや必需品。Xbox 360はHD出力（720p／1080i／1080p）に対応しており、ゲーム自体もHD前提で作られているので、ぜひとも検討してほしい。また、D端子やVGAなど、HDMI以外のHD出力に対応した専用ケーブルもあるので、環境に合わせてそちらを選ぶのもいい。

>>> SDとHD、その差は歴然!! <<<



▲フルHDモニターに、同梱のコンポジット AV ケーブルとHDMI AV ケーブルで接続し、接写してみた。画質の違いが明確にわかる。

❸Xbox LIVE ゴールドメンバーシップ

1ヶ月：¥819(税込)／3ヶ月：¥2,079(税込)／12ヶ月：¥5,229（税込）

Xbox LIVE（Xbox 360のオンラインサービス）で対戦・協力プレイを楽しむには、有料のゴールドメンバーになっておく必要がある。同梱の2タイトルはもちろん、今回紹介しているオススメタイトルの半数以上は、Xbox LIVEでのオン対戦・協力プレイに対応しているので、タイトル不足に悩むことはまずないだろう。特に年末はXbox LIVEに繋ぐユーザーが激増するので、この時期にゴールドメンバーになっておかない手はない！

❹マイクロソフトポイント(プリペイド方式)

700MSP：¥1,050(税込)／1400MSP：¥2,100(税込)／3500MSP：¥5,250(税込)

Xbox LIVEでは、大量のDLCのみならず、Xbox LIVE アーケード（XBLA）や、ゲーム オン デマンド、インディーズ ゲームなど、さまざまなゲームを購入することができる。それらを買うのに必要となるのが、このマイクロソフトポイントだ。特にXBLAでは、ここでしか手に入らない上質のタイトルもたくさんあるので、まずは体験版を試してみよう（XBLAタイトルはすべて体験版が用意されている）。きっと、欲しいタイトルが見つかるはずだ！ なお、このポイントを使ってゴールドメンバーシップを購入することはできないので注意しよう。

本体と一緒に買うなら！ 電撃ゲームス編集部オススメのプラコレタイトル36選!!

名作がお手ごろ価格で手に入るプラチナコレクション。ここでは、11月上旬時点で発売中の58本の中から、電撃ゲームス編集部がオススメするタイトルを計36本ピックアップ！

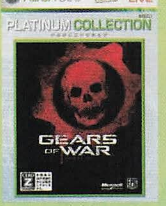
アクション／アドベンチャー Action/Adventure

1 アサシン クリード
■ユービーアイソフト ■¥2,940（税込）

2 アーマード・コア フォーアンサー
■フロム・ソフトウェア ■¥2,940（税込）

3 グランド・セフト・オートⅣ
■カプコン ■¥3,990（税込）

4 Gears of War
■マイクロソフト ■¥2,940（税込）



こんな人にオススメ!!

- ●悲壮感あふれる物語が好き
- ●対戦・協力プレイをしたい
- ●TPSが好き
- ●熱い戦いを味わいたい
- ●チェーンソーにロマンを感じる
- ●マッチョはかっこいいと思う
- ●「ドムマスター」の称号が欲しい
- ●「プランB」という言葉が気になる
- ●実は、『2』を買うつもりだ

5 デッドライジング
■カプコン ■¥3,990（税込）



こんな人にオススメ!!

- ●ゾンビが好き
- ●大量のゾンビと戯れてみたい
- ●ジャーナリスト気分を味わいたい
- ●何度もやり込みたい
- ●いろんなチャレンジをしてみたい
- ●自由度が高いゲームが好き
- ●一番怖いのは人間だと思う
- ●出されたものはなんでも食べます
- ●実は、『2』を買うつもりだ

※ジャンルの分類・表記はXbox LIVEに準拠しています。

バリュー パックに同梱される2タイトルをチェック!!



▲『ACE』シリーズでおなじみの美麗ムービーはここまで進化！ ゲーム自体も、このクオリティのままで遊べる。

ハイデフ映像で楽しめる唯一の『ACE』

フライトシューティングの定番『エースコンバット』シリーズの最新作がこの『6』だ。現在、HDクオリティで楽しめる唯一のシリーズ作品となっている。HD対応で高解像度の微細かつリアルなグラフィックが楽しめるのはもちろんだが、特筆すべきはXbox 360の高い演算性能を生かした戦場の構築にある。「ダイナミックミッション」と呼ばれる本作ならではのシステムは、陸、海、空に展開している各種の兵器を従来作品の数倍に及ぶ規模で同時に制御。これにより、最大6つのミッションが同時に進行。敵味方の大部隊同士が独自に展開し、同じ戦場で激突、まさにダイナミックな戦闘が楽しめる。また、物語は敵味方の兵士や一般市民など、7人のキャラクターを軸に語られる戦争群像劇。バトルだけでなくドラマも要チェックだ。



▶『6』のウリである、陸、海、空に展開する大部隊同士の戦闘は、ミッション1からいきなり味わえる。



最大6つのミッションが同時進行。敵味方の大部隊同士が砲火を散らす、生きた戦場がここに！

ACECOMBAT6 解放への戦火

エースコンバット6 解放への戦火
■バンダイナムコゲームス

LOST PLANET COLONIES

ロスト プラネット コロニーズ
■カプコン

すべてが凍りつく極寒惑星・EDN-3rdを舞台にしたSF・TPSの豪華版。これが真の『ロスト プラネット』。

『2』の発売前に遊びたい名作 対戦は発売2年が経過した今も盛況

人気俳優イ・ビョンホン氏の主人公への起用や、雪原の美しい映像で話題を振りまいた『ロスト プラネット』。その豪華版がこの『コロニーズ』だ。ストーリーモードを丸ごと収録しているほか、好評のオンライン対戦モードを大幅に強化。従来の雪賊（人間）同士の対戦に加え、原住生物AK（エイクリッド）を操って戦うことができる「AKハンティング」など、多数のモードが追加されている。オンライン対戦は今でも多くの人に遊ばれているほどの人気。今からデビューしても遅くない！



▼人類が入植した惑星EDN-3rdの環境は劣悪。生命維持装置なしには生きられない極寒の世界だ。こんな厳しい環境に適応し、生きているのが原住生物・AKだ。



▶AKに対抗するために開発された搭乗型の兵器がバイタルスーツ、通称VSだ。機体の左右に強力な兵器を搭載できる。



▶発売から2年以上が経過した現在も参加プレイヤーが絶えないオンライン対戦モード。もちろん世界中の人と対戦可能だ。

6 BIOSHOCK
■スパイク ■¥2,940（税込）

7 デビル メイ クライ 4
■カプコン ■¥2,990（税込）

8 NINETY-NINE NIGHTS（N3）
■マイクロソフト ■¥2,940（税込）

9 バレットウィッチ
■AQインタラクティブ ■¥2,940（税込）

10 ライオットアクト
■マイクロソフト ■¥2,940（税込）

11 レインボーシックス ベガス2
■ユービーアイソフト ■¥2,940（税込）

RPG *Role playing Game*

12 ロストオデッセイ
■マイクロソフト ■¥2,940（税込）



こんな人にオススメ!!

- 重厚なシナリオのRPGが好き
- スケールの大きいゲームが遊びたい
- 「1000 年を生き続ける、死ねない宿命を背負った男」という設定に惹かれるものがある
- 坂口博信氏の作品のファンである
- 井上雄彦氏の描くキャラが好き
- 重松清氏が書くシナリオが読みたい
- 植松伸夫氏の音楽が聞きたい

13 インフィニット アンディスカバリー
■スクウェア・エニックス ■¥2,940（税込）

14 The Elder Scrolls Ⅳ: オブリビオン
■ベセスダ ソフトワークス ■¥3,990（税込）

15 Fable Ⅱ
■マイクロソフト ■¥3,990（税込）

16 Fallout 3
■ベセスダ ソフトワークス ■¥2,940（税込） ※

17 ブルードラゴン
■マイクロソフト ■¥2,940（税込）

18 ラスト レムナント
■スクウェア・エニックス ■¥2,940（税込）

※11月5日より、ラインナップに追加。

Xbox 360ヘビーユーザーが語る、これだけは外せない1本！



Xboxユーザー暦：7.6年 **Ron**

My Xbox 360 Profile

・遊んだゲーム数：83本
・最近のお気に入りタイトル：『BAYONETTA』
・一番好きなキャラ：頂賊（いただきぞく）
（『ロスト プラネット　コロニーズ』より）

CHOICE! Halo 3

■マイクロソフト
■¥2,940（税込）

あえてストーリーから入ってほしい名作FPS

■「Halo」って何？　まずはそこから

いきなり『Halo』、それも『3』と言われても……。という方もいらっしゃるかもしれませんので、まずは、基本となるタイトルの読み方からご紹介します。

『Halo』は、ハロ……と読みたくなりますが、“ヘイロー”が正解です。初見ではなかなか読めないんじゃないでしょうか。ではヘイローとは、なんでしょう？　これは物語の舞台である西暦2552年に、地球から遠く離れた宇宙で発見された環状建造物の名前です。この建造物はとてつもなく大きくて、直径は10km近くあります。輪の内側には、山や森や川があり、遺跡が建っていたりします。ちょっとしたスペースコロニーですね。“Halo”を和訳すると“光輪”とか“円光”という意味になりますが、建造物が輪の形なので、Haloなんですね。ただ、“RING”とか“CIRCLE”としないのは、この建造物に特別な機能が備わっているからです。その機能とはズバリ“知的生命体を絶滅させる”こと。こんな物騒な巨大建造物がなんと7つも作られちゃってるらしいんです。そんなの1つで十分ですよ！　……というか、1つも要らねーよという感じなのですが、広い宇宙の知的生命体を全滅させるにはそのぐらいの数が必要なんでしょうかね。ここでみなさんは「なんでそんな機能が必要なんだ？」とか「誰が作ったの!?」と思われるでしょう？　こんな大量殺戮兵器を作ってしまったのは「フォアランナー」という太古のインテリ種族なんです。フォアランナーは、人類や人類が宇宙へ進出した際に遭遇した地球外生命体「コヴナント」が繁栄するよりもはるか前に、宇宙を支配していた種族で、今は絶滅しています。そんな超文明を築いていた種族でも、脅威に感じていたことがあったんです。それが「フラッド」という種族の存在。なぜなら、フラッドは知的生命体に寄生して増殖する恐ろしい生き物だからです。フラッドにとってフォアランナーは格好の寄生対象なわけです。これはひく、フォアランナーもドンびきですね。で、フラッドの全滅より、寄生される知的生命体を全滅させちゃえばいいじゃん！　……という発想に至ったのかどうかはわかりませんが、こんなスゴイ兵器を作っちゃったんですね。



▲地球のとある森林地帯に輸送機で押し寄せるコヴナントの軍勢。アービターとともに戦え！

でも、全滅する前になんとかHalo内にフラッドを閉じ込めることができたようです。

ここでちょっと、西暦2552年の世界についてお話しておきましょう。この世界では、人類と前述の「コヴナント」は戦争をしています。コヴナントは単一種族の名称ではなく、フォアランナーを崇拝しているさまざまな異星人たちで構成された組織です。かなり宗教的な色、軍事的な色が強い集団です。人類がさまざまな惑星を開拓していくなかで、そのやり方にムカついちゃったんでしょう。「地球人は神を冒涜するものである」と、コヴナントの最高指導者に聖戦を仕掛けられています。コヴナントは「大いなる旅立ち」という教義のもとに強固に結束していて、Haloを起動することを宗教的な儀式としています。起動すれば、旅立ちができる、つまり神となって救済される、というようなことを教えられているんでしょうな。だから、Haloを神聖なものとして崇めているんですね。ところが、Haloが実は大量殺戮兵器であることは、コヴナントの一部の者しか知りません。起動してしまえば、コヴナント自身も全滅です。まぁ、それも旅立ちといえば旅立ちなんでしょうが、多分、彼らが夢見ていることとは違っているでしょう。簡単に言えばまやかしの教義なんですね。

ここでまた、フラッドの話に戻ります。Haloの起動を目的としているコヴナントは、Haloに閉じ込められていたフラッドと遭遇し倒されながらも、1基のHaloを起動させようとします。それを阻止するのがXboxで発売され、今ならXbox LIVEのゲーム オン デマンドでも購入できる1作目『Halo』のお話。「マスターチーフ」と呼ばれる高度な訓練を受けた主人公の活躍が見られます。いやー長い。ようやく『1』の説明が終わりました。『Halo』はお話がしっかりしたスペースオペラなので、遊びながらじっくりと物語を味わってほしいです。初心者も楽しめる難易度に設定できるし、ゲームが難しすぎてストーリーが進行しない、ということはほとんどないと思います。

では、続いて『Halo2』のお話。『1』で1基のHaloが破壊されたのにもめげず、指導者は2つ目のHaloを起動しようとします。再びマスターチーフが阻止に向かうのですが、そこには指導者によって送り込まれた「アービター」という戦士が待ち受けていました。ところが2人は、フラッドが寄生と増殖を繰り返してたどりついた複合知性体「グレイヴマインド」に捕らえられます。そこでアービターは指導者の教えがまやかしであることを知り、マスターチーフと協力、ともにHaloの起動を阻止しようと動き出します。が、コヴナントの手によりついにHaloが起動！　マスターチーフは緊急でシャットダウンを行い、Haloをシステムの遠隔操作が可能な待機状態にまでなんとか持ち込みます。しかし、Halo1基が一時的とはいえ起動してしまったため、宇宙にあるすべてのHaloも待機状態に！　スイッチ1つで停止も起動もできる状態になってしまいます。遠隔操作をするためのカギは、どうやら地球のどこかに!?　……というところで終わるのが『2』のお話です。非常にやばい状況ですね。物語で主人公とアービターが共闘することもあって、『2』はこの2人の視点から物語が楽しめるようになっています。

さて、いよいよ『Halo3』では地球が本格的な戦場になってきます。Xboxで1作目が発売されたのが2001年、ハードが次世代となりXbox 360で『3』が発売されたのが2007年。私は物語の完結を見るまで6年もの間を待ちました。せっかくなので、ここでは『3』の物語はあえて書きません。『Halo』を知らないままここまで物語を読んでくださった方は、結末が気になりませんか？　気になったらぜひご自分の目で確かめていただきたい！　Finish the fight！

ぜひ、体験してほしい名シーン PICKUP!



コルタナと久しぶりの再会

『Halo』には、主人公の脇を固めるいいキャラクターがそろっていますが、印象深いのはゲーム中に八面六臂の活躍ぶりを見せる超高度AI・コルタナの存在。主人公のサポートAIとして時に軽口を叩きながらも大活躍をする切れ者です。とある理由で消息を絶ったコルタナを救出する作戦では、彼女の苦悩や記憶をフラッシュバックで見せられ、少し切ない気持ちになります。

格闘 Fighting

19 ソウルキャリバーⅣ
■バンダイナムコゲームス　■¥3,800（税込）

20 DEAD OR ALIVE 4
■テクモ　■¥2,940（税込）

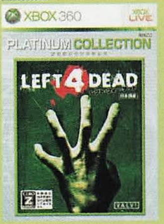
21 バーチャファイター5 Live Arena
■セガ　■¥2,940（税込）

22 ファイト ナイト ラウンド 3
■エレクトロニック・アーツ　■¥2,940（税込）

23 ランブルローズダブルエックス
■コナミデジタルエンタテインメント　■¥2,940（税込）

シューティング Shooting

24 レフト 4 デッド
■エレクトロニック・アーツ　■¥2,940（税込）



こんな人にオススメ!!

●ゾンビが好き
●生きのいいゾンビたちに追いかけ回されてみたい
●短時間でもサクっと楽しめる協力プレイがしたい
●びっくり系のホラーが好き
●女性の涙には勝てないと思う
●自分は仲間思いの人間だと思う
●実は、『2』を買うつもりだ

25 地球防衛軍3
■ディースリー・パブリッシャー　■¥2,940（税込）

26 バトルフィールド2 モダン・コンバット
■エレクトロニック・アーツ　■¥2,940（税込）

27 プロジェクト シルフィード
■スクウェア・エニックス　■¥2,940（税込）

28 Halo 3
■マイクロソフト　■¥2,940（税込）

ファミリー Family

29 ビューティフル塊魂
■バンダイナムコゲームス　■¥2,940（税込）



Xboxユーザー暦：5.5年　megane

My Xbox 360 Profile

- 遊んだゲーム数：122本
- 最近のお気に入りタイトル『Forza Motorsport 3』
- 一番好きなキャラ：バズルガム（『あつまれ!ピニャータ』より）

CHOICE! Test Drive Unlimited

■マイクロソフト　■¥2,940（税込）

電源付けたら5分でハワイ!

■行ったことないですけど、たぶんハワイでナビできます

僕とこの『Test Drive Unlimited』（テストドライブ アンリミテッド）との出会いは、体験版がXbox LIVEで配信されていたところから。無料なのに体験版専用のサーバーに繋がって、同じように体験版を遊んでいる人たちとドライブができてしまう。なんてすばらしいことなんだと。当時は日本語版が発売されていなかったので、その体験版（英語）をずっとプレイしていました。そもそもですよ、ハワイのオアフ島をマップとしてまるまる再現しているなんて、普通では考えられないことですよ。オアフ島の面積は約1,540平方km、沖縄よりもふたまわり大きいくらいのサイズですね。そのオアフ島の私有道をのぞくほぼすべての道を再現していて、しかも道なき道までも進むことができる。でも、それだけじゃありません。さらにすごいのは、このオアフ島をほかのユーザーと一緒に走れるところなのですよ。それもロビーを作成して、フレンドを招待して……なんてまどろっこしいやり方ではありません。「近くを走っている人」を無作為にマッチングし、ボイスチャットでコミュニケーションもできてしまう。これはもうMMORCGとでも呼ぶしかないんじゃないですかね。日曜日の昼下がり、仕事に疲れた身体を癒すためにオアフ島にズームイン。すると幹線道路の隅に止めて立ち話（？）をしているような車が2台。近づいてみると聞きなれない異国の言葉。ああ、ここはハワイなんだなぁ、と思う瞬間ですね。まぁ実際は西東京市の自宅にいるわけなんですけど。

ハワイっていうと、どうしても華やかなビーチとホノルルあたりの華やかな街並みを想像するじゃないですか。でも実際はそれだけじゃないんです。心地よいワインディングもあって、のどかな田園風景も広がっている。改めて、「ハワイっていいなぁ」って思いました。まぁ、「いい」って思った次の瞬間に崖から車で滑落してたり、とうきび畑のど真ん中をフェラーリで爆走してたりするわけなんですけど。そうそう、フェラーリといえば、本作は車種が豊富なことも忘れてはいけません。しかも、全車種で内装まできっちりと再現しています。車内をグルッと見回すことも可能！

ちなみにこのゲームをプレイするときにオアフ島の観光マップがあると非常に役立ちます。さらに気分を盛り上げるために、マカダミアンナッツでも食べるといいでしょう。

ぜひ、体験してほしい名シーン PICKUP!



名シーンというか、名スポットって感じですが、どうやらオアフ島には日本の平等院を模した建物があるというので、「ケータハム スーパーセブン」をレンタルして行ってきました。詳しい場所はオアフ島の観光ガイドを参照してください。車から降りられないのが残念ですねぇ。それにしてもこの車、ハンドリングがクイックすぎてすぐスピンするんですけど!?



Xboxユーザー暦：7.6年　雅

My Xbox 360 Profile

- 遊んだゲーム数：98本
- 最近のお気に入りタイトル：『FUEL』
- 一番好きなキャラ：ララ・クロフト（『TOMB RAIDER: ANNIVERSARY』より）

CHOICE! 地球防衛軍3

■ディースリー・パブリッシャー　■¥2,940（税込）

どこまでいってもアリ、アリ、アリ!　そしてクモ。

■もうやめようと思っているのに…やめられない

このゲームを簡潔に言い表すとしたら、「ヒドイ」という言葉がしっくりくる。プレイしていて、何度そう思ったことか。「地球防衛軍」というタイトル名が示すとおり、地球外からの敵、つまり宇宙人と戦うゲームなわけだが、まず襲来してくるのが巨大なアリ。もう、この時点でヒドイ。まったく意味がわからない。そして、その後もひたすらアリ。ガンシップや巨大人型兵器なども出てくるけど、やっぱりメインはアリ。なのに、飽きない。気がつくと、5～6時間とか平気で経っている。時間泥棒すぎてヒドイ。まあ、そんなこんなで、気がつけば難易度NORMALをクリアしているわけだが、武器がぜんぜん揃ってない。仕方がないのでより強力な武器が手に入るという難易度HARDを始めてみるが、やはり基本的にやることは一緒。でもやめられない。難易度NORMALで蓄積してきたテクニック、耐久力、武器があるので、まあ、さほど苦戦をせず難易度HARDはクリアできるのだが、そこで調子に乗って難易度HARDESTに挑むと、またヒドイ目にあうことになる。はっきり言って、難易度HARDとは別物。あんなにがんばって上げてきた耐久力が、まるでバターのように削られる。ミッション20を超えたぐらいから、もうあきらめようと何度も思うのだが、大苦戦したミッションが新しく手に入った武器がツボにはまってあっさりクリアできてしまったりするから性質が悪い。こうして、何とかなりそうだという、わずかな希望にすがって地獄のようなリトライを繰り返すハメになる。そして、実際なんとかなる。なんだこれ、絶妙なゲームバランスじゃん。ミッションクリアがうれしすぎて、散々ヒドイやられかたをしてきたにもかかわらず、ついそんなことを思ってしまう。ヤバイ。なんかもう、DV男にほだされるダメな女みたくなってきてる。耐久力4000弱を一瞬で持っていくあのクモの糸が、いいゲームバランスなわけがない。ああ、でもエアバイク駆使したらなんとかなるんじゃ――。

とまあ、こんな感じでいつまでたってもやめられず、今では難易度INFERNOに挑戦して、またまたヒドイ目にあっているわけです。こんなゲームなんで、やめておけといいたくもあり、強烈にオススメしたくもあるわけですが、このコラムを読んで買う気になった人は、延々とアリと戦う苦行を最低100時間は覚悟してください。

ぜひ、体験してほしい名シーン PICKUP!



初代『THE 地球防衛軍』最大の見どころといえば、最終ミッションの1つ前に控えるミッション「烈火」。実は、『3』は初代のリメイク作品でもあるので、やはり「烈火」が用意されている。そのすさまじさは半端じゃなく、難易度に関係なく「コレ無理だろ」と思わせるほど膨大な数の敵が迫って。それがXbox 360のHD画質で映し出されるのだから、たまらなくキモイ。

気になる最新タイトルは今号の記事でチェック!

シミュレーション Simulation

30 アイドルマスター
■バンダイナムコゲームス　■¥2,940（税込）



こんな人にオススメ!!

- アイドルの育成に興味がある
- プロモーションビデオはよく観る
- 歌とダンスで自分を伝えたい
- 星井美希……いいね！
- コンビニといえばローソン
- 恥ずかしながら釘宮病患者だ
- 考えるんじゃない、感じるんだ
- 他機種でシリーズを遊んでいる
- 実は、『L4U!』も買うつもりだ

31 アイドルマスター ライブフォーユー!
■バンダイナムコゲームス　■¥2,940（税込）

32 あつまれ!ピニャータ
■マイクロソフト　■¥2,940（税込）

レーシング Racing

33 Test Drive Unlimited
■マイクロソフト　■¥2,940（税込）

34 Forza Motorsport 2
■マイクロソフト　■¥2,940（税込）

35 PGR 4 －プロジェクト ゴッサム レーシング 4－
■マイクロソフト　■¥2,940（税込）

スポーツ Sports

36 Rockstar Games presents Table Tennis
■マイクロソフト　■¥2,940（税込）



こんな人にオススメ!!

- 卓球が好き
- マイラケットを持っている
- とにかく卓球の試合がしたい
- 延々とラリーを続けていたい
- カットマンにはあこがれる
- たとえ温泉卓球だとしても、絶対に負けたくないと思う
- 集中力には自信がある
- 忍耐力には自信がある



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

今やケータイで、ポリゴン全開の3Dゲームから超本格派MMORPGまで遊べちゃうご時世です。担当のそみんは、ケータイを充電しながら腰をすえて遊びまくってます。

365日ケータイと一緒



そみん
9月にゲームショウが開催されたこともあって、多くの新作が発表されました。オンライン対戦やボイス演出を多用したゲームが増えてきて、配信が楽しみ♪

9/4〜10/1 パケット料が定額じゃなかったら破産します

9/4 マルチエンディング探しが楽しすぎ♪

AVGなのに経験値があってレベルがある!? というユニークなシステムに興味をひかれて遊んだところ、自力でエンディングをコンプリートするほどハマってしまった『あしたの王様』。その続編『**あしたは王様2**』[ジグノシステムジャパン：本格メガゲームズで配信／i、Y対応]に期待してましたが……うん、今回もしっかりおもしろかったです（まだコンプリートできてないけどorz）。主人公が2人になって、ゲームの難易度はかなり上がってますが、ドタバタ&ほのぼのしたシナリオの魅力は健在でした。毎回レベルを引き継げる周回プレイを前提した作品なので、何度も遊んでレベルを上げて、新たなシナリオルートを切り開いていく感覚は本作ならではのもの。AVGが好きな方には自信をもってオススメします！ 前作の20年後が舞台なので、素直に「1」から順番に遊ぶのがよいと思います。

9/7 和風変身ヒーローRPGに燃え!!

自分はRPGが好きで、どちらかというとシリーズ作よりもオリジナルのほうが好きです。ケータイはオリジナルRPGの宝庫なのでいろいろ物色してますが、今月ピンと来たのが『**鬼神討伐記**』[ビーピーエムエフ：iゲーム大好き！などで配信／i、Y対応]。妖怪の血をひく主人公は1日3回まで「鬼人化」、つまり鬼に変身できるという設定にコロリときちゃいまして。変身ヒーロー系に弱いのよ、自分。ボリュームがすごすぎて、まだマルチシナリオを全制覇できてないけど、巨乳妖怪の"くれは"がかわいいから、引き続きプレイを続けるつもりです。

9/11 女性向け戦国コミュニティ……気、気になるっ!

この日、メーカーさんから気になるニュースメールが送られてきました。件名は「イケメン戦国武将が続々登場！ 無料戦国コミュニティ開始」てな感じ。ゲームっぽくないし、女性向けっぽいし、男の自分がのぞくのもどうかと思いつつ、その『**戦国☆パラダイス**』[G-mode／i、E、Y対応]をチェックしてみたのですが……う一む、まだβ版だけどハマってます。いわゆるSNSでアバターやマイページを持てるわけですが、徳川家康や伊達政宗といった戦国武将の家臣になるという設定がグッジョブ！ 領地（マイページ）で武将の命令を聞くと商業や文化レベルが上がって、領地や身分がグレードアップするわけです。てなわけで、自分は大谷吉継の家臣として、盗賊退治や荒地の開墾にいそしんでおります。殿のためにがんばるっ。

9/14 『DQもっと不思議のダンジョン』に大ハマリ

先行無料体験版から期待していた『**ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンMOBILE**』[スクウェア・エニックス：ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンで配信／i対応]の本編がいよいよ配信！ 女性主人公でゲームを始めると、体験版ではにぎやかだった町が氷漬けにorz 転職しようと思ったら、ダーマ神殿も氷漬け。と、ストーリーにもワクワクしながら、やはりキモとなるのはシステム部分。「遠くからのベギラマはキツイ！」とか「このタイミングで眠り攻撃はやめて！」とか、多くの危機的状況に対して手持ちのアイテムで打開を図る楽しさにドハマリ状態。今は魔法使いの熟練度稼ぎ中です。

9/24 サザビーのモデリングの美麗さに驚愕

ここ最近、誰に見せても驚かれるのが『**機動戦士ガンダム逆襲のシャア**』[バンダイナムコゲームス：ガンダムゲームモバイルで配信／i対応]のスゴさ。ジャンルは3Dアクションで、νガンダム（最初はリ・ガズィですが）を操作して戦うわけですが、もう、CGモデリングのクオリティがめちゃ高い！ なおかつ、キャラクターのカットイン演出やボイス演出も入りまくりです。いまだにケータイゲームがファミコンっぽいと思っている人もいるので、このゲームはホントに驚かれますね。ちなみに本作は横画面でのプレイが推奨されており、縦画面でゲームを起動すると、アムロに「NEW端末は縦じゃない！（CV：古谷徹）」と注意されます。芸が細かいなあ。

9/28 ぐっすり快眠……夢のような響きだなあ

ハチに刺されて絶命する悪夢を見ました。そんな矢先に飛び込んできた「快眠」の2文字。即ダウンロードです。という経緯で遊び始めた『**毎日ぐっすり 快眠生活**』[G-mode：テトリス&Getプチアプリで配信／i対応]は、睡眠時間のグラフ管理や隠れ不眠度をチェックできるもので、ゲームというより実用ツールに近いもの。なんですが、ミニゲームを遊んだり、快眠知識を読んだりすると快眠レベルが上がっていき、いろんな要素がオープンするのが楽しかったりします。ゲーマーのサガか、狼と羊を見分けるミニゲームはパーフェクトをとりまくりですが、それで寝つきがよくなったかどうかはヒミツ。

9/29 ケータイでもMMORPGが遊べる時代です

数年前からEZWebで展開を続けてきた『**エターナルゾーン**』[エイチーム：エターナルゾーンで配信／i、E対応]が、ついにiモードでも遊べるようになりました（iアプリオンライン対応端末専用）。ケータイで遊べる本格派MMORPGということで気にはしておりつつも、実は自分、遊んだことがなかったんですよね。この機会に試してみましたが、こりゃあ、スゴイ。時間帯や端末性能などの問題もあるかと思いますが、タイムラグなしでわらわら人が動いてる！ PCでMMORPGを初めて遊んだときも驚きましたが、その驚きをケータイで味わえる時代になったんですねえ。iモード版は登録初月無料キャンペーンが行われているので、MMORPGデビューを目指すチャンスかも！

10/1 雀々もいいけど麻雀も好きです

月が変わったのでコナミネットDXで「ラブプラス」の待受カレンダーをゲット。これで秋服に衣替えした寧々と一緒にいられます。65日目にして恋人になれたけど、ここのところ忙しくてまだまだデートスポットが開拓できてなくて……。なんてことはさておき、本日から配信開始された『**麻雀格闘倶楽部 mobile premium**』[KONAMI：コナミネットDXで配信／i対応]をゲットして、さっそく対局開始。横画面対応なので、自牌を見やすいのがポイント高し。自分はアーケード版をやってないけど、名前や段位などのプレイヤー情報をケータイに引き継ぐことも可能だとか。まあ、雀力が低い自分は、ちょっとした空き時間にさくっと三人打ち麻雀を楽しむのがメインで、今の段位は裏ドラ頼みの青龍タイプだったりします。

3本合わせて 1,220円ポッキリ!!

あしたは王様2

- ジグノシステムジャパン(本格メガゲームズで配信)
- AVG ●300P(税込315円相当)
- iモード、Yahoo!ケータイ対応

会話で経験値を獲得し、レベルや選択肢で物語が分岐するマルチエンディングAVG。物語の舞台は、前作の主人公トロイ王と盲目の少女リーアが結ばれてから20年後。謎の光と轟音で国民の記憶が奪われた異変を解決するため、トロイの娘のチェロ姫が調査に挑む。時を同じくして、魔王を探す勇者ニースが港に漂着。目的が異なる2人の物語を楽しめる。





おてんば姫と勇者の青年のドタバタ物語

▲昼はチェロ、夜はニースを操作して事件の謎を探っていくことに。前作にはなかった戦闘シーンも追加され、よりボリュームがアップ。エンディング数も前作を上回る25種類！

ドラゴンクエスト もっと不思議のダンジョンMOBILE

- スクウェア・エニックス(ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンで配信)
- AVG ●月額¥525(税込)
- iモード対応

『ドラクエ』の世界観をモチーフにした『不思議のダンジョン』最新作。財宝を求めて不思議な森へと入り込んだ主人公は、すべてが凍りついた水の都「めがみの町」へたどりつく。そして、森で出会ったホフマンとともに、人々を助けるための冒険に挑むことに。主人公の性別を選べるほか、さまざまな職業に転職できるなど、遊びごたえがある新システムが多数導入されている。



▶10月からは商人へ転職可能に！ 酒場や小さなメダル王子など、新システムも続々と登場する!!

エターナルゾーン

- エイチーム(エターナルゾーンで配信)
- RPG ●月額¥380(税込)
- iモード、EZWeb対応

エバンと呼ばれる世界を舞台とした、ケータイオリジナルのMMO（多人数同時参加型オンライン）RPGで、iモード版はiアプリオンライン対応端末専用。主人公はサンドア大陸に訪れた冒険者となり、他のプレイヤーとともにバラエティ豊かなクエストに挑むことができる。



ケータイで遊べる本格MMORPG!!

▶パーティを組んだメンバーとチャットをしながら大冒険！ ターゲット選択式のオートバトルで、クラスごとに多彩なスキルを使用可能だ。

勝手に名作認定 何カ月もハマり続けている超名作!

コンピュータ戦なら友情が壊れずにすむから一安心？

学生時代、『ドカポン』で友達にボコボコにされ、コンピュータにもボコボコにされ、ふてくされたことがあります。そんな思い出深いシリーズのケータイ用完全新作という言葉にひかれ、久々にリベンジ（？）しようと『ドカポンジャンキー！』を遊び始めました。天然ボケなミルキー姫を気に入ってたんですが、この夏に追加された女忍者のさくやに浮気しつつ、まだまだ絶賛プレイ中です。ちなみにサイトに登録すると、DS版『ドカポンジャーニー！』の世界を舞台にした『ドカポンパラダイス！』も遊べてお得です。



▲キャラやシナリオは定期的に追加！



◀ボードゲームとしてもRPGとしても◎。末永く楽しめます。

ドカポンジャンキー!

- スティング(ドカポンで配信)
- ETC ●サイト登録月額¥315(税込)
- iモード対応

このパズルがヤバイ① 『ビジュエルド』
10月5日から配信中の『**BEJEWELED（ビジュエルド）**』[G-mode：テトリス&Getプチアプリで配信／i対応]にハマってます。「隣り合うジェム（宝石）を上下左右に入れ替えて、同色のジェムをタテか横で3つ以上そろえて消滅させる」というシンプルなルールなんですが、もう、ハマるハマる。ゲームオーバーになりにくくて連鎖が爽快なので、遊び始めるとやめられません。本作オリジナルの1分間のスコアアタックは現在805点。1000点まであとひと息っ！

ケータイゲーム今月の一本!!

…iモード対応　…EZWeb対応　…Yahoo!ケータイ対応

アルファディアⅢ

●KEMCO（ウリキリ!ケムコスペース200で配信）　●RPG

iモード	●12月下旬配信予定	●￥525（税込）	●対応機種未定
EZWeb	●配信日未定	●￥525（税込）	●対応機種未定
Yahoo!ケータイ	●11月2日配信予定	●￥525（税込）	●対応機種未定

ケータイゲームなのに大ボリューム！ やり応え十分な超大作RPG！

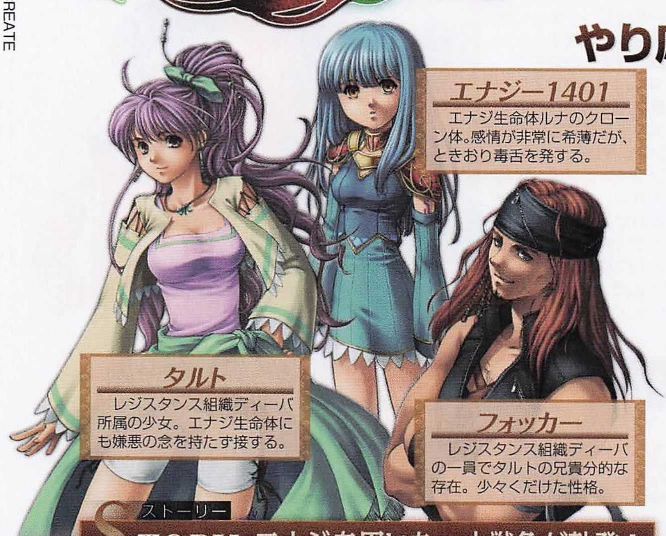
ケータイで20時間以上遊べる長編RPG最新作。ここでは、生命に宿る膨大なエネルギー・エナジをテーマとした重厚なストーリーや奥深い戦闘システムなど、本作の魅力について紹介するとともに、過去作の物語やお役立ち裏技についても解説！



▲多数のサブクエストなど、やり込み要素もたっぷり詰め込まれている。



主人公 アルフォンス
最強を謳われるルミネア連合国のエナジ生命体。その中でも兵器として生み出されたエリート。自我の発達が進み、自分の行いに苦悩している。



エナジー1401
エナジ生命体ルナのクローン体。感情が非常に希薄だが、ときおり毒舌を発する。

タルト
レジスタンス組織ディーバ所属の少女。エナジ生命体にも嫌悪の念を持たず接する。

フォッカー
レジスタンス組織ディーバの一員でタルトの兄貴分的な存在。少々くだけた性格。

STORY（ストーリー） エナジを用いた一大戦争が勃発！

すべての生命が宿す、膨大なエネルギーであるエナジ。アルファディア歴927年、人類はエナジを人間や自然から吸い出して人が使用可能な力へ変換する技術を生み出した。その技術が生んだ、エナジ生命体……膨大な力を宿す彼らは軍事目的へと転用され、世界はかつてない大戦争へと拡大――。

アルファディア歴970年。世界に残る最後の3勢力が、最後の戦いを始めた頃、戦うことしか知らないエナジ生命体アルフォンスは、自分の行動に疑問を持ち始める。そこに現れた謎の女性タルト。彼らの出会いにより、物語は動き始める。



▲戦うことしか知らないアルフォンス。仲間と行動するうちに、人としての在り方を学んでいく。

BATTLE（バトル） 『Ⅲ』の戦闘は「シンプル」だけど「奥が深い」！

本作の戦闘は、ケータイでの遊びやすさを重視したコマンド方式のターン性といったオーソドックスな戦闘システムとなっている。そこにエナジと呼ばれる、キャラクターの属性やスキルの習得、パラメータの強化など、さまざまな要素につながる、独自のシステムが彩りを加え、シンプルかつ奥深い戦闘を楽しむことができる。さらに、本作では各キャラクターの立ち位置によって、特殊効果が得られる"陣形"システムをはじめ、『アルファディアⅡ』で登場した、キャラクターごとの固有技を放つことができる"ブレイクゲージ"を進化させた"ＳＰゲージ"などの新要素を取り入れたことで、より戦略性に富んだ戦闘が行えるようになっている。

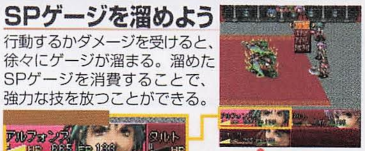
さまざまな要素に影響するエナジをランクアップ！



◀エナジは戦闘すると徐々にランクが上がる。エナジにはキャラクターごとに属性があり、特定のランクになると属性に則したスキルを習得でき、キャラクターの能力が上がることもある。

SPゲージを溜めよう

行動するかダメージを受けると、徐々にゲージが溜まる。溜めたSPゲージを消費することで、強力な技を放つことができる。



各キャラクターの固有技が発動！



◀大ダメージを与える、敵全体を状態異常にするなど非常に強力。使うタイミングで戦況は一変する。

過去作のストーリー＆お役立ち裏技を紹介

本作のストーリーは、過去作のはるか前の時代について語られている。本作からプレイしても十分楽しめるが、過去作を遊んでいると、より深く物語をひも解ける作りとなっているのだ。ここでは、過去作のストーリーについて触れるとともに、プレイが楽になるお役立ちチートモードを紹介。もう一度遊びたい、初めてだけど遊んでみたいという人はぜひチェックしてみよう。

チートモードの内容

● **エンカウント無視**
設定をONにすると、フィールドやダンジョンで敵と遭遇しなくなる。

● **獲得経験値、スキル経験値、Gold**
通常を1倍とし、最大3倍まで設定できる。なお、『アルファディアⅡ』は、一度クリアするまでは、2倍までしか上がらない。

アルファディア

人類の90%が滅んだと言われる"エナジ戦争"。その終結から100年。人々は過去を悔い改め、平和な時を過ごしていた。しかし、突如宣戦布告したシュバルツシルト皇国により、平和は脆くも崩れ去る。そんな時代に辺境の国の街に住む青年アッシュとカリムが盗賊に襲われている2人組を助けたところから物語が始まる。



チートモードの出し方

iモード	移動できるマップ上で[3,9,3,7,3,3,7,3]の順にキーを押す
EZWeb	移動できるマップ上で[1,1,7,1,1,7,3,9]の順にキーを押す
Yahoo!ケータイ	移動できるマップ上で[1,3,9,7,1]の順にキーを押す

アルファディアⅡ

シュバルツシルト皇国の宣戦布告に端を発し、世界死滅の危機にまで発展した大事件"エナジクライシス"。その解決から200年を経た今、機械に頼った生活が基本となり、エナジの力も失われていった。しかし今、エナジギルドに所属する青年レオンが初の任務に赴くとき、再び、エナジを巡る物語が動き始める。



チートモードの出し方

iモード	移動できるマップ上で[1,3,7,9,3,9,9,7,7,9,3,1]の順にキーを押す
EZWeb	移動できるマップ上で[7,7,3,3,1,7,9,1,3,9,7,1]の順にキーを押す
Yahoo!ケータイ	移動できるマップ上で[3,3,3,3,9,1,7,3,3,1,3,9]の順にキーを押す

『アルファディア』を遊びなおしてます
『Ⅲ』の配信が近いということで、前作を遊びなおしてます。キャラ（特に『Ⅰ』のエナ）やシナリオ（エンディング近辺の展開は予測つかないからねえ……）も好きだけど、個人的には成長システムがお気に入り。経験値によるレベルアップのほかに、戦闘中に使用したエナジの属性に応じた成長要素があるので、ついついいろんな属性のエナジを使って戦いまくることに。今回はチートモードのおかげでサクサク進めるし、以前は勝てずにあきらめた隠しボスに挑もうかな。

ケータイゲーム 新作ラインナップ! これだけ全部で

機動戦士ガンダム オンライン アドバンス

●バンダイナムコゲームス(ガンダムゲームモバイルで配信) ●ACT

iモード	●今冬配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●FOMA P01A以降
EZWeb	—		
Yahoo!ケータイ	—		

MSを駆って全国のプレイヤーと腕を競うオンライン対戦ACT!

話題を集めたP-07Aプリリンストールアプリ『ガンダムオンライン プロローグ』にさまざまな要素がつかされた完成版。プレイヤーは連邦軍がジオン軍かを選択、モビルスーツを駆って戦場を戦っていく。1人用には自機が倒されるまでひたすら敵を撃破する「サバイバルモード」と、10機の敵を倒す「タイムアタック」が用意されている。一方の通信対戦は、最大6人で戦うバトルロワイヤル方式。自分以外はすべて敵という過酷なシチュエーションで腕を競い合おう。



最大6人までの同時対戦が可能!

▲『プロローグ』のユーザーとも通信対戦をすることができる。戦う相手には事欠かないだろう。

モンスタークロニクル2 謎のメカ帝国

●ゲームロフト(iモードはモンスタークロニクル EZWeb、Yahoo!ケータイはモンスタークロニクルオンラインで配信) ●RPG

iモード	●11月配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●対応機種未定
EZWeb	●11月配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●対応機種未定
Yahoo!ケータイ	●12月配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●対応機種未定

モンスターを集めて育てていく育成RPGシリーズ最新作!

モンスターを捕獲して集め、最強のモンスターへと育成する『モンスタークロニクル』の最新版。主人公ヨウタは、メカモンスターを操る悪の組織の野望を打ち砕くべく、モンスターを育てていく。登場するモンスターは200種類以上だが、オンラインファームを利用すれば300体以上のモンスターを管理できるので、思いっきり育成できる。また、今作ではリアルタイムのオンライン対戦が可能に！3体1組のチームで、ほかのプレイヤーが育てたモンスターと戦おう。



▲オンラインランキングも実施される。上位を目指して育成だ。

モンスターは200種以上!



ヨウタ
前作から引き続いての本作の主人公。ブリーダーズスクールに特待生として入学した。

デビルハンター

●mobcast(デビルハンターで配信) ●A・RPG

iモード	●今冬配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)+アイテム課金	●対応端末未定
EZWeb	●配信中	●サイト登録月額¥315(税込)	●BREW3.1/4.0(順次対応)
Yahoo!ケータイ	—		

パートナーと協力して悪魔を討伐するMO型A・RPG!

地球侵略をもくろむ悪魔から人々を守るためにハンターとなり、悪魔を討伐していくアクションRPG。同時にアクセスしているプレイヤー同士、二人一組になって討伐に向かうことも特徴的だが、最大の特徴は悪魔育成SLG『デビルメーカー』との連動。自分が育てた悪魔との激戦が待っている。

連動! 悪魔育成SLG『デビルメーカー』が同時リリース!
ブリーダーとなって悪魔を育てるのが目的の育成SLG。育成が終わった悪魔は、ボス悪魔として『デビルハンター』に！



自分だけのキャラクターが作れる!
◀外見や戦闘タイプ、プロフィールが編集できるだけでなく、討伐した悪魔の魂を使って装備を強化することもできる。



カンタン操作でド派手な技が出る!
▶シンプルな操作でタイムラグを感じさせない、滑らかなアクションや派手な必殺技を楽しめる。

魔界村騎士列伝II

●カプコン(カプコンパーティで配信) ●ACT

iモード	●11月2日配信予定	●サイト登録月額¥315円(税込)	●FOMA703,903シリーズ以降
EZWeb	—		
Yahoo!ケータイ	—		

『魔界村』をベースにしたケータイオリジナルACT最新作!

ケータイ版魔界村『魔界村騎士列伝』の最新作が到着。本作では、奪い去られた娘達の魂を取り返すべく、アーサーと新キャラクターのパーシバルが魔界の奥地に乗り込んでいく。ステージは全部で6つあり、すべてのステージのボスを倒すことでクリアとなる。

鎧を強化していくことで強力な魔法などの使用が可能に!!



▲アーサーは強化鎧を装備して武器魔法が使える。パーシバルはパワーが溜まればダッシュアタックが使える。



おなじみの敵ももちろん登場
◀もはやお約束ともいえる魔物・レッドアリーマーも、もちろんアーサーの前に立ちふさがる!!

ぷよぷよ!

●セガ(★ぷよぷよ！セガで配信) ●PZG

iモード	●11月配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●FOMA 903i/703i以降
EZWeb	—		
Yahoo!ケータイ	—		

人気の"落ちモノ"パズルをトコトン極めよう!

大人気シリーズ『ぷよぷよ』のモバイル版が登場する。ルールは定番のものから新しいものまで全部で12種類。初めは2種類のみだが「★ぷよぷよ！セガ」会員期間に応じてどんどん追加されていくことになる。



12種類のルールでぷよ勝負が楽しめる!!

▲最終的には、すべてのルールが追加され、1本のアプリで楽しめるようになる。



×印まで相手を追い詰めれば勝利!
▶どんなルールでも、基本は同じ。連鎖を狙って、相手に「おじゃまぷよ」を送り込もう。

ジオファンタジア

●ジグノシステムジャパン(iモード、Yahoo!ケータイは本格メガゲームズ、EZWebは得する追加ゲームで配信) ●RPG

iモード	●今冬配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●iアプリ対応機種を予定
EZWeb	●11月配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●BREW(R)対応機種を予定
Yahoo!ケータイ	●今冬配信予定	●サイト登録月額¥315(税込)	●Yahoo!ケータイ対応機種を予定

知識を魔法に変える不思議な生物と世界を巡る冒険RPG!

世界中を冒険することに憧れる少年・エミールが、宝石から生まれた不思議な生き物とともに世界中を旅するRPG。世界各地にあるダンジョンをめぐって、調査や戦闘をくり返して1人前の冒険者を目指す。



住民から情報を集めて冒険だ!
◀さらなる冒険の地を求めて、街や村の住民から情報を集めよう。どんなに危険な場所でも、冒険者たるものならば突き進め。



強力な魔法で敵を倒していこう!
◀冒険を進めていくと入手できる魔法は、いずれも強力な威力を誇る!!

このパズルがヤバイ② 『ロンゴロンゴ』
モアイが主人公のゲームをプレゼンされました。苦笑しました。遊びました。おんもしれえEEEE!! いやもう、基本ルールはモアイを転がして地面を塗りつぶすだけなんですが、そのギミックや問題のバランスが秀逸。モアイをタテに転がすか横に転がすかとかが重要になってくると、その神バランスに驚かされます。そんな『ロンゴロンゴ』[スクウェア・エニックス：スクエニモバイルで配信/i対応]は10月28日から配信されてます(Eは2月配信予定)。ぜひお試しあれ！

月額5,670円!（だいたい）

i …iモード対応　E …EZWeb対応　Y! …Yahoo!ケータイ対応

ギャクギレバトル

●G−mode(テトリス＆Getプチアプリで配信)　●ETC

iモード	●10月26日配信予定　●サイト登録月額￥105(税込)　●FOMA 903i以降
EZWeb	—
Yahoo!ケータイ	—

ストレス解消にぴったりな世界初（?）の口ゲンカバトル!

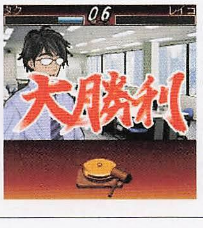
現実社会ではとても言えないような悪態をついて、溜まったストレスを解消してしまおうというのが、この『ギャクギレバトル』のコンセプト。口ゲンカを対戦形式にして、その模様をコミカルかつ大胆に描いている。プレイヤーは4つの選択肢のなかから、効果的であると思われる「口撃」を選んで、相手に精神的ダメージを与えていく。相手により深い精神的ダメージを与えると勝利となる。

キツイ口撃で相手を完全論破せよ!!





▲相手の「口撃」に対してツッコミを入れ、カウンターをとることも可能。



◀使用した「口撃」の組み合わせや回数により、「口撃必殺」の内容が進化。一撃必殺の「口撃」で大勝利だ!

探偵・発生川凌介事件譚 黄昏は瑠璃の追憶

●元気モバイル(iモードは元気Sゲームランチ DX、EZWebは体感ゲーム★スポーツ、Yahoo!ケータイは元気ゲームランチBOXで配信)　●AVG

iモード	●今冬第1話、第2話配信、以降順次配信予定　●第1話無料、第2話以降有料　●FOMA 903i以降
EZWeb	●今冬第1話、第2話配信、以降順次配信予定　●￥315(税込)　●BREW(R)3.1以降
Yahoo!ケータイ	●今冬第1話、第2話配信、以降順次配信予定　●第1話無料、第2話以降有料　●3GC端末以降

数々の難事件に挑む推理ADVシリーズ最新作!

緻密なプロットと個性的なキャラクターが人気の推理AVG『探偵・発生川凌介事件譚』シリーズの、約2年ぶりとなる新作『黄昏は瑠璃の追憶』が今冬登場。本作では、退行催眠療法で著名な女性セラピストの過去にまつわる殺人事件に、おなじみの登場人物たちが挑むことになる。全6話構成となっていて、まずは第1話と第2話が配信され、以降は順次配信予定だ。なお、このシリーズは現在までに12本のケータイゲームと2本のノベルを配信し、DSでも発売されている。



事件は突然、そして静かに始まりを告げる

◀事件は女性セラピスト、進藤菜悠香（しんどうなゆか）を取材中に突然始まることに。



キミは真実を突き止められるのか？

▶プレイヤーは、表示されるコマンドを選択して、事件の真相に迫っていく。

テイルズ オブ ファンタジア

●バンダイナムコゲームス(テイルズ オブ モバイルで配信)　●RPG

iモード	●今冬配信予定　●サイト登録月額￥525(税込)　●FOMA 903i以降
EZWeb	—
Yahoo!ケータイ	—

人気のRPGシリーズ『テイルズ オブ』の原点がケータイで遊べる!

大人気RPG『テイルズ オブ』シリーズ。その記念すべき第1作『テイルズ オブ ファンタジア』が、満を持してモバイルに復活する！藤島康介先生による、魅力的なキャラクターたちが、現在から過去、そして、未来にわたって大活躍する壮大なストーリーは、モバイル版でもしっかり再現されている。まだプレイしたことがないというファンの方には、この機会にぜひ！『テイルズ』シリーズの原点となる『ファンタジア』の世界を堪能してほしい。

歌もセリフもキャラクターボイスつき!



▶もちろん、戦闘中に攻撃や技を出したときにキャラクターが発するボイスも再現されている。

ケータイ版『テイルズ オブ』初の4VS4バトルを実現！



◀これまで実現していなかった4対4のバトルを、高性能な端末に対応することで実現している。

グイン・サーガmobile

●スクウェア・エニックス(スクエニモバイルで配信)　●RPG

iモード	●配信中　●エピソード0無料、以降各エピソード500ポイント(税込525円相当)　●903i以降
EZWeb	●今冬配信予定　●エピソード0無料、以降各エピソード500ポイント(税込525円相当)　●BREW3.1以降
Yahoo!ケータイ	●今冬配信予定　●エピソード0無料、以降各エピソード500ポイント(税込525円相当)　●3G端末

人気小説をベースとしたアニメの世界を体験できるRPG!

豹頭の超戦士を主人公にした栗本薫の人気小説であり、2009年4月からはアニメ化もされた「グイン・サーガ」がRPGとしてモバイルに登場した。エピソード0〜5までの6部構成で、2009年10月から2010年2月まで月ごとに順次配信されていく予定になっている。

スキルなどを駆使して強敵と戦え！



▶マップ上で敵とエンカウントすることで、バトルがスタートする。バトルでは、キャラクターごとに持っている特有のスキルを使うことも可能。



アニメを忠実に再現したイベントシーンは臨場感たっぷり!!

▲イベントシーンでの会話などでは、アニメのカットをふんだんに使用。ファン必見の出来に仕上がっている。

天外魔境 ZIRIA−Full Voice−（仮題）

●ハドソン(着☆あぷ♪ボンバーマンで配信予定)　●RPG

iモード	●今冬配信予定　●情報料未定　●対応機種未定
EZWeb	●今冬配信予定　●情報料未定　●対応機種未定
Yahoo!ケータイ	●今冬配信予定　●情報料未定　●対応機種未定

和風RPG『天外魔境ZIRIA』がフルボイスで楽しめる

架空の日本をモチーフにしたジパングを舞台とする『天外魔境』シリーズの1作目がケータイに登場。過去にもPCエンジンからの移植版が配信されたことはあるが、今回はXbox360版『天外魔境ZIRIA〜遥かなるジパング〜』をベースにして、登場キャラクターやシナリオをブラッシュアップ。グラフィックやゲームバランスが調整されているほか、ファン待望の「セリフのフルボイス化」が実現されている。



村人までもフルボイス！

◀ゲーム中の登場キャラクターは、村人や動物に至るまですべてフルボイスで超豪華！



テンポを重視したコマンド式の戦闘

◀戦闘はコマンド式のターン制バトル。敵は、日本の妖怪を思わせるものが多数登場する。

まだまだあります！ ▶ 新作&話題作CHECK!

■『愛羅武ヤンキー列伝2』[ビービーエムエフ：ｉゲーム大好き！などで配信／i、Y対応] 練馬や新宿を舞台としたヤンキーバトル戦略SLG。ヤンキー仲間を集めて、漢（おとこ）の頂点を目指すことになる。2キャリアで配信中。

■『キャンディパズル始めました』[SNKプレイモア：SNK WORLD-iで配信／i、Y対応] 同じ色のキャンディをそろえるパズルをクリアすると、SNKゲームでおなじみの女の子達が服を着ていくという、“脱衣”ならぬ“着衣ゲーム”の最新作。今回の水着ギャルはクーラ、桃子、ほたる。2キャリアで配信中。

■『勇者のくせになまいきだ。そして携帯へ…』[SCE：SCEJで配信／i、E対応] PSPでおなじみの、魔王が主人公の異色SLG。2キャリアで配信中。

■『ニノ国 ホットロイトストーリーズ』[レベルファイブ：ロイドで配信予定／i対応] DSで2010年発売予定のRPG『ニノ国』(P.247で紹介) の序章ともいえるエピソード。クルマ産業の町ホットロイトに住むオリバーは、自作モービルを造るために必要な部品を求めて、町はずれの工場へ潜入する。2009年配信予定。



スタジオジブリとレベルファイブの共同作

◀主人公はDS版と同じロイド。豪華スタッフによるRPGだ。

iモードで遊ぼう！のメルマガ情報！

弊社発行のNTTドコモ iモードオフィシャルガイドブック「iモードで遊ぼう！」編集部では、毎週木曜日にドコモの携帯電話向けメールマガジンを発行中。毎週5本更新の無料体験版の配信コーナーや、人気グラドル＆俳優のゲーム体験レポート、メルマガ読者限定の無料ゲームプレゼントなどなど、お得なケータイ情報が満載！　登録は無料なので、お試しあれ！　◆メールマガジン登録方法：iMenu→ゲーム→無料お手軽ゲーム→情報料無料メルマガ登録

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。



iPhone／iPod touchは携帯ゲーム機!

いつでもどこでもいくらでもいじるからiPhone

東京ゲームショウで行われたセッション「iPhoneから見たゲームの未来」に、本当にゲームの未来を見たような気がいたしましたので、遅ればせながらレポートです。

iPhone／iPod touchを担当する人 狩

倉西誠一@狩られ道
本体を傾けて自軍を操作する『SLIDING HEROES』。プレイしていると、どうしても身体が前のめりになってしまって、電車内では気まずいこともあります。

ここから日本のiPhoneゲームがはじまった！　歴史的なセッション

さて、と。まず最初になにを書いておこうか……と思ってしまうくらい、ある意味、衝撃的なセッションが東京ゲームショウ2009二日目、9月25日の午後に行われました。

iPhoneから見たゲームの未来。

これはGAP（Global Advanced Phoneの略）研究会の発起人でもあるITジャーナリスト、林信行さんが中心となって行われたもので、現状のiPhone（正確にはiPhoneとiPod touchとすべきかもしれませんが、ここでは総称してiPhoneとさせていただきます）とゲームの関係がまとめられ、さらに近い将来も予感させるすばらしいセッションでした。すでに1か月以上が経過していますが、ゲームメディアではあまり話題になっていないようなので、今回はそのレポートをお送りいたします。

セッションは、まず林さんによる前提の説明からはじまり、その後、ソフトメーカー5社によるプレゼンテーションが行われました。林さんの前提に関する説明の中で、特に印象に残ったのは、iPhoneが全世界80か国で展開されているということでした。iPhoneアプリはiTunes Storeでしか販売されませんから、去年、日本で発売したゲームを改めて他の国で発売して、そこでヒットを狙う……というようなことが可能になるわけです。これはiPhoneならではのユニークなポイントではないかと思います。コンシューマの、いわゆる大作ソフトは海外版も発売されたりしますが、ローカライズや流通面の整備等の問題があり、ソフトメーカーがそうそう気軽に海外で発売できるという状況ではありません。iPhoneなら、そういったわずらわしさは一切なく（審査はありますが）、全世界にタイトルを問うことができて、なおかつ国（地域）ごとに展開時期を変えることができるのです。異なる地域のマーケティングデータを得ながらソフトを改良しつつ展開していくこともできるでしょうし、従来にはなかった方法でタイトルの可能性を拡げていくことが可能になるわけです。



◀あらためて考えてみると、80個も国の名前は言えません。

ソフトメーカーで最初に登壇されたのは、バンダイナムコゲームスの加藤正規さん。TGSのBNGブースでも展示されていた『ACE COMBAT Xi』のプレゼンテーションだったのですが、オープニングムービーの紹介から気が利いていました。

「今の音は、iPhoneから直接流していたんです。さすが元は音楽プレイヤーですね。音がいい」。

なるほどw　言われてみればその通りです。ついつい見落としがちですが、iPhoneはもともとiPodから生まれてきたものです。音がいいのはあたりまえなんですよね。それにしても、これだけ大きなサウンドシステム、大きな音にも対応できるのは驚きでした。『ACE COMBAT Xi』自体で、個人的に注目したのは、本体を傾けて行う操作系です。同じ携帯ゲーム機で比較すると、この操作系はPSPでもDSでもできないものです。敵機を追うあまり、思わず前のめりになりそうですが、実際にプレイしてみるのが楽しみです。

続いて登壇されたのは、カプコンの手塚武さん。手塚さんは、『バイオハザード』シリーズのiPhone版を手がけられています。その最新作である『biohazard4 Mobile edition』は、9月の大型連休中は半額で販売されていたんですね。その話題に触れられた手塚さん、「リクエストがあれば、期間の延長を考えますよ」と。もちろん会場からは拍手が起こり、TGS期間いっぱいの半額セール延長が決定しました。「こうやって手軽に価格が変えられるのも、iPhone、AppStoreならではですね」と、手塚さんも笑顔でおっしゃってましたが、このリアルタイム感には改めて驚かされました。

さて、本題のお話は、手塚さんが取り組まれているVisual Padという考え方についてでした。御存知の通り、iPhoneは全面がタッチスクリーンになっていますから、いかようにもボタンが配置できるわけです。ただ、ここに一定の法則性といいますか、デザイン言語のようなものを設定して、マニュアルなしでもだれでも直感的に楽しめるようにしようというのが、Visual Padの考え方です。配置自体は家庭用ゲーム機のコントローラに近いものなのですが、たとえばなにがしかのサブメニューを開くと、家庭用ゲーム機では開いた状態を維持して、コマンドを選択して決定することになるのですが、iPhoneの場合は、操作として選択がそのまま決定になります。「なにあたりまえのこと書いてんの？」、あるいは「わかんない」と思われるかもしれませんが、実はこの差が意外に大きいわけです。百聞は一見に如かずです。ぜひ、『bio4 Me』で確かめてみてください。

さらに、手塚さんからはiPhone版『魔界村』が開発中であることも発表されました。日本発の古典的なアクションゲームの代表作です。どんなアレンジが施されるのか、こちらも楽しみですね。

続いては、コーエーの松枝正樹さんです。コーエーは、iPhoneへの参入こそ発表していましたが、これまでタイトル情報は出していなかったように思います。ステージ上でデモプレイされたのは開発中の『三國志』だったのですが、なるほど、と。iPhoneには独特の操作があり、2本の指を使って画面を拡大縮小するピンチアウト／ピンチインという操作があるのですが、これが『三國志』のようなSLGにはぴったりなわけです。全体マップから画面を切り換えるという感覚ではなく、直感的に指で操作して拡大表示にして砦の詳細を確認する。この操作を組み込んだ時点で、iPhone版『三國志』は勝ちなんじゃないか。素直に、そう思わされました。



◀新作3タイトルを発表したスクウェア・エニックス。

「続きまして、RPGといえば、この会社さんです」という林さんのコールで壇上に上がられたのは、スクウェア・エニックスの安藤武博さん。スクウェア・エニックスはこのTGSにタイミングをあわせて新作『SLIDING HEROES』の販売を開始、さらに『ソングサマナー 歌われぬ戦士の旋律 完全版』(RPG)、『国破れて山河あり』(RTS) という2タイトルを発表と、iPhoneへの注力ぶりが目立ったメーカーさんでした。もうプレイさせていただいてますけど、『SLIDING HEROES』はおもしろいですよ！　おすすめです。

「いろんなタイプのゲームを作ってみようと思って開発を進めています。クオリティ面でもDSやPSPに劣らないものを作っていきたいと思っています」。

安藤さんはかなり力強く宣言されていましたが、その自信もわかりますね、これだけのタイトルを投入してきているのですから。

「ここで、みなさんに、提案したいことがあります。iPhoneのアプリの価格です。価格が自由にコントロールできるというのはいいことですが、安いということばかりがいいことではないと思うのです。価格と内容が、あまりにも（安すぎて）



iTunes9 アプリケーションの管理が、格段に楽しくなりました

9月10日に開催されたAppleのイベント、Apple Special Event, September 2009で、iTunesの最新版「9」が発表されました。すでに多くの方が使ってらっしゃるんじゃないかと思うのですが、僕も愛用しまくっています、本当に。ただいま現在、使用しているiPod touchは32GB版なのですが、けっこう音楽ファイルが多くてですね、ダウンロードしてあるアプリケーションすべてを入れておくことはできません。それでもけっこうな数を持ち歩いてますので、ホーム画面も何枚にもなってしまって……目当てのアプリケーションが見つからないこともままありました。

そんな悩みを解消してくれたのが、iTunes9です。アプリケーションの同期ができるのは当然として、Macの画面でもアプリケーションの配置換え、さらにはホーム画面ごと順序を入れ替えたりできます。激しく便利です。iPhone／iPod touchユーザーさんには絶対におすすめですね。

AR(拡張現実)が変えるゲームの未来
ARという言葉を聞いたことがあるだろうか？　ARとは、「Augmented Reality」の略で、日本語に訳すると「拡張現実」となる。VR（仮想現実）が現実とは異なる世界、領域を想定したものだったのに対して、ARは現実を拡張、ありていにいってしまえば解釈することで成り立つ概念だ。iPhone版の配信がはじまって話題を集める「セカイカメラ」がいい例だが、それに止まることなく、次々とARの考え方を応用したタイトルが、iPhoneで登場してきている。

あっていないということもあるのではないでしょうか？」。

ステージ上からの問題提起です。安藤さんによると、仮に家庭用ゲーム機クオリティのものを提供しようとすると、どうしても制作費がかかる。それなのに、全体的な風潮としてiPhoneのゲームは安すぎるので、その回収ができない。今はまだマーケットの形成段階だと思うので、適正な価格設定が必要ではないだろうか？　とのことでした。

「マーケットには、確かな手応えを感じているので、たとえば多くのオンラインゲームがアイテム課金という方法に変わっていったように、なにか新しいビジネスモデルを見つけなければいけないとも思っています」。

あまり深くは触れませんが、この問題提起は、非常に重要かもしれません。

安藤さんに続いては、ゲームロフトの中村さんがステージに上がられ、全世界でのiPhoneアプリの展開について説明されました。同社は全世界で37タイトルを配信（月に3本のペース）、累計で600万ダウンロードを売り上げている、iPhoneアプリの巨人です。2009年末までにも新作FPS『NOVA』をはじめ、15～30本の新作タイトルを配信予定とのことでした。僕も何本か、ゲームロフトのタイトルを購入していますが、なかなか新鮮な驚きがあります。機会があったらぜひ、同社の公式サイトをチェックしてみてください。

さて、これだけの文字数がありながら、最終的には駆け足のレポートになってしまいました（電撃ゲームス編集部ブログには、もうちょっと詳細を書いた記事をアップしています。よろしければチェックしてみてください）。中村さんに続いてセカイカメラを開発された頓智.（トンチ・ドット）の井口さんが登壇される等、制限時間も迫ったセッションは軽い緊張感をはらみながら進み、大拍手のうちに幕を閉じました。ちっとも大げさな話ではなく「2009年のTGSといえば、あのiPhoneのセッションだったね」と言われるような、そんなセッションでした。iPhoneの機能をゲームに限定することはできませんが、携帯ゲーム機として、極めてユニークなポジションにあることは、このセッションでも明らかになったのではないかと思います。電撃ゲームスのこの連載では具体的なソフトの御紹介とともに、そのユニークさを追いかけていきたいと考えていますので、今後とも、よろしくお願いいたします（無理矢理まとめたね、俺ね）。



僕のホーム画面1枚目

こちらが、ただいま現在の僕のホーム画面1枚目になります。ツイッター関連は1つにしてます。

しっかり遊ばせていただいてます

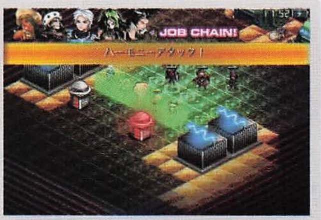
SQUARE ENIX iPhone Line Up

「これからも、どんどんiPhoneタイトルを開発していきたいと思っています。僕のポケットのiPhoneには、実際、そうしたタイトルが何本か入っています。ぜひ、期待していてください」。

安藤さん（スクウェア・エニックス）は、その一言でセッションをしめくくりました。そんな、ねぇ、言われなくても、期待してますってw　というわけで、今回はそんな安藤さんの今後のタイトルへの期待と、セッションでの勇気ある問題提起に敬意を表しまして、スクウェア・エニックスのiPhoneアプリ5タイトルを紹介させていただきます。なお、発売中の3タイトルはいずれも無料体験版が用意されています。興味のある方は、まずそれをチェックしてからプレイされてもいいとは思うのですが、『SLIDING HEROES』はおすすめ。他もおすすめできるタイトルですが、『SLIDING HEROES』が最も、直感的にスタートできるタイトルではないかと。



◀セッション直後、まん福前でばったりお会いした安藤さん。



ソングサマナー 歌われぬ戦士の旋律 完全版

●ジャンル／RPG　●配信日／未定
●価格／未定

音楽データからキャラが生まれる

自由を愛する音楽の国を襲う、冷徹な機械の軍団。感情を持たず、無慈悲な攻撃を続ける彼らに抗するために、人々が手にした武器は、やはり音楽だった。
iPhoneに収められている音楽ライブラリーから「ミュージックファイター」と呼ばれるキャラクターを生成して進めるRPG。曲名や作曲者、ジャンルといった要素によって、50種類以上のファイターが召還される。能力値やランクも楽曲によって異なり、さらにバリエーションが広がるだけではなく、レアなファイターが生成されることもある。
ホイール付きiPod版前作に新たなストーリー、キャラクター、マップが加わり、約2倍のボリュームとなった本作で、他機種にはない物語と音楽が交差する正統派RPGを堪能したい。



国破れて山河あり

●ジャンル／RTS　●配信日／未定
●価格／未定

シンプルなルールで楽しめるRTS

長きにわたった戦乱の世。いつ終わるともしれない戦いを、戦い続ける兵士たち。ある者は国のために、ある者は君主のため、そしてまたある者は己の欲望を満たすために……。人々の思いと欲望は戦火を拡大させ、新たな戦いを生み出していく……。
ケータイ版で人気を博したRTS（リアルタイムストラテジー）『国破れて山河あり』をiPhoneに移植。兵士の派遣と本部の移動に特化したシンプルなルールながら、戦場となるマップの特性を把握した行軍、逆転の可能性を秘めたアイテムの使用タイミング等、RTSらしい戦略性の高さが味わえる。
タッチ操作でより快適に楽しめるように、ケータイ版からグラフィックを一新、発売後は追加マップが定期的に配信されるので、長く楽しむことができる。



SLIDING HEROES

●ジャンル／RTS　●配信中
●価格／600円（原稿執筆時点）

ジャンルわけ不能なおもしろさ！

（それほど複雑ではないが）迷路のようにルートが設定されているマップを、iPhone本体を傾けることで自軍の兵士を進めてゴールをめざす（自軍は本体を傾けた方向に進んでいく）。マップ上には毒の地形が用意されていたり、敵によっては自軍ユニットの種類を切り換える必要がある等、雑に操作している（本体を傾けている）だけでは勝利することは難しい。ただ、空を飛ぶ敵には戦士ではなく、攻撃が届く魔法使いを向かわせるというような兵種の特徴はわかりやすく、兵種ごとにレベルが上がっていくシステムも用意されているので、仮にミッションに失敗しても気楽にやり直すことができる。序盤はさくさく進むが、徐々に難度が上がるので、全130ステージは、そうとうにやり込みがいのあるステージ数だ。



クリスタル・ディフェンダーズ

●ジャンル／RTS　●配信中
●価格／900円（原稿執筆時点）

iPhone版が最も遊びやすい

ケータイ、PlayStation Network、Xbox LIVEアーケード、Wiiウェアのダウンロード販売と、様々なプラットフォームに移植され、好評を博しているタワーディフェンス型RTS。あらかじめ配置した自軍の兵士たちで、ルート上を進軍してくるモンスターたちを迎撃、撃破するのが目的となる。登場するユニットは、バーサーカーやモンク、時魔道士等、『ファイナルファンタジータクティクスA2』に登場したものを踏襲しているので、なじみ深く、わかりやすい。
また、現在配信されているiPhone版バージョン2.0以降では、横画面のフルスクリーン表示に対応し、タッチ操作でキャラクターの配置を行うことが可能になった。ボタン操作の他機種版と比較して、自分の指の太さにさえ慣れれば（？）、圧倒的に操作しやすい。



クリスタルディフェンダーズ ヴァンガード・ストーム

●ジャンル／SLG　●配信中
●価格／600円（原稿執筆時点）

TDタイプを一新するゲーム性

ユニット等は『クリスタルディフェンダーズ』の流れを汲みつつも、タワーディフェンス型のSLGに「マス目」の考え方を導入した革新的なタイトル。ターン制ではあるが、これまで以上に時間を意識させられるゲーム性が秀逸だ。
本タイトルでは、敵は画面左から右に陣形を組んで進行してくる。すべての敵を撃破すればこちらの勝利という条件は変わらないが、画面右端に一体でも到達されたらこちらの敗北となる。
画面右で敵を迎え撃つ自軍も陣形をとることになるが、制限時間内にキャラクターを移動させ、ターンごとに陣形を変えることができる。攻撃範囲や攻撃方法といった各ユニットの特徴、さらには敵の陣形を読み、次ターンでの侵攻の結果も予測しながら陣形を決定していこう。

AR（拡張現実）が変えるゲームの未来

その理由は極めて簡単。iPhoneには標準でカメラがついていて、カメラと液晶の性能が高く、Mac OS Xという優れたOSを統一的に搭載しているからだ。DSiにもカメラはついているし、たいていのケータイにもついてはいるが、マシンスペックとOS、この2つの条件を満たすものではない。ARの考え方を活かしたゲームについては、とてもこんなスペースでは説明できないのだが、ぜひ、「セカイカメラ」、あるいは「ARシューティング」というワードで検索してみてほしい。

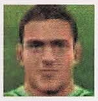


注目のアーケードカードゲーム&ビデオゲームを熱烈紹介!

電撃ARCADEゲームス

ここではアミューズメント施設で人気のアーケードゲームを紹介！　新バージョンの開幕が間近に迫り、注目度が今最も高い『WCCF08-09』をクローズアップ！

ARCADEを愛する者



ナベッティ

某編集部のアルバイトをしていたときから趣味で『WCCF』をプレイ。それがきっかけで『WCCF』担当にヘッドハンティングされた古参プレイヤー。

世界が待ちわびた！　『WCCF』新シーズンがまもなく開幕!!

専用のトレーディングカードを集めて自分だけのサッカーチームを作るアーケードカードゲームの『WORLD CLUB Champion Football(以下、WCCF)』。その新バージョンである『WCCF08―09』がまもなく稼働する。ここでは現在発表されている新要素を中心に、本シリーズの魅力を余すことなく紹介していく。



稼働から7年が経つが、いまだに圧倒的な人気を誇っている『WCCF』のバージョンアップがいよいよ間近に。待ちきれないプレイヤーのために新バージョン情報を大公開!!



◀選手カードは、実際の選手の写真を使った本格的な仕様でコレクション性が高い。

選手カードはスポーツトレカで有名なイタリアのPanini社製!!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009

- セガ　●11月稼働予定　●SPG　●操作方法：トレーディングカード+専用コンパネ
- プレイ料金：1プレイ¥300、2プレイ¥500、スターターパック¥1,000
- 排出カード：プレイ終了後1枚

What's WCCF

アーケードカードゲームの先駆者的タイトルとして、日本各地で根強い人気を誇る『WCCF』。その特徴と人気の秘密に迫る。

ゲームの特徴　選手カードを集める楽しさと人気選手を動かす楽しさが同居!

『WCCF』が人気を博している要素は大きく分けて2つ。1つは実際にヨーロッパや南米で活躍しているサッカー選手がカードになっていること。カードに使われている写真も実際のプレイ写真で、世界中で発売されているトレーディングカードにも引けを取らないデキ栄えだ。もう1つはそのカードを集めることで自分だけのチームを作ることができ、さらにはその選手を実際に操作できることだ。ゲームに出てくる選手は実名で、ポリゴンも選手にそっくり。



▲選手の容姿だけでなく、ゴールパフォーマンスやゴール実況まで本物のサッカーさながら。

今、『WCCF』が熱い!!　『08-09』への成熟のタイミング、そして2010年にはワールドカップも開催!!

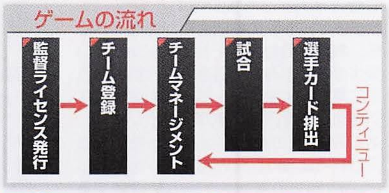
『WCCF』はもともと1年に1度、選手カードをリニューアルしていくコンセプトだった。しかし、さまざまな事情で、最大約2年も実際のサッカーとシーズンのギャップが生じることもあった。『06-07』以降はバージョンアップのペースを上げ、『08-09』ではついに実際のサッカーに追いつき、選手のデータが最新のものになった。しかも、現在は2010年ワールドカップ予選の終盤戦！　世界各地の予選では波乱の連続もあり、大きな盛り上がりを見せている。2009年末、そして2010年は実際のサッカーからも『WCCF』からも目が離せない!!

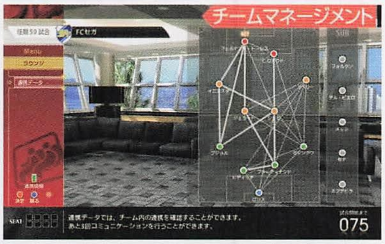


◀09年のバロンドール最有力候補のメッシは『05-06』から連続で登場。登場当時は新人だったが、今ではチームの柱に。

プレイ内容　自分だけのチームを育成してNo.1のチームを目指せ!

『WCCF』のゲーム内容は基本的にチームマネージメントと試合を繰り返してチームを育成し、試合に勝ってNo.1のチームを目指すことが大きな目標になる。チームマネージメントは練習と選手との会話が中心。選手の表情も豊かで、本当に選手と会話をしているような感覚になれる。試合では選手カードをフォーメーションどおりに配置し、あとは状況に応じてボタンを押すだけ。ドリブルやパスといった動作は自動的に行ってくれるので、プレイヤーはどちらのサイドから攻めるかの指示や、シュートを打つ指示を出すといった、シンプルな操作方法になっている。なお、パラメータの数値が高い選手だけをそろえても勝てるわけでないという点もおもしろい要素である。





▲チームマネージメントでは、チームパラメータを育成する練習のほかに、個人能力や特殊能力、選手間の連携などを育成するコミュニケーションが行える。



◀試合の大部分は自動的に進むが、シュートに関してはプレイヤーがシュートボタンを押さないと打たない。シュートチャンスが来たらすかさずシュートボタンを押そう。

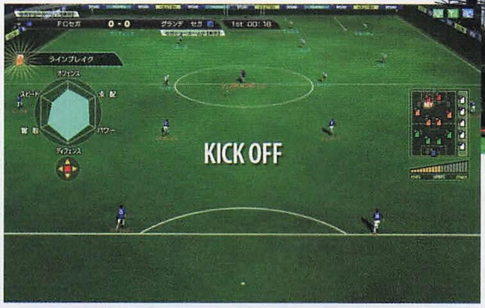
チャンスが来たらシュートボタンをPUSH!

『08-09』新要素1 『WCCF』史上初の全国ネットワーク対戦が可能になった!

これまでの『WCCF』は店舗内での対人戦かCPU戦のみが楽しめたが、『08-09』からは全国のプレイヤーとネットワークを使ってのオンライン対戦も可能になる。『08-09』からは、全国各地の強豪チームたちや、さまざまな特徴を持ったチームと対戦する機会が増えるだろう。



▲ネットワーク対戦導入を機に、レギュラーリーグも3部構成に。一番上のプレミアディビジョンと2番目の1stディビジョンはネットワーク対戦、2ndディビジョンはCPU戦が行われる。



◀ネットワーク対戦で全国のプレイヤーと対戦できるようになったら、CPU戦とは違った駆け引きが要求される。これまでとは違った戦略戦を楽しむことができるようになるはずだ。

『08-09』新要素2 スペインリーグの強豪チーム アトレティコ・マドリードとビジャレアルが復活参戦!

『08-09』からはスペインリーグのアトレティコ・マドリードとビジャレアルが追加され、合計22チームになった。両チームとも世界各国の代表クラスの選手が多数所属するため、参戦を希望していたファンも多かったはず。



▲08-09シーズンのヨーロッパ・ゴールデンシュー賞を獲得したフォルランも登場！

NEW アトレティコ・マドリード

■本拠地：マドリード
■08-09シーズンの成績：スペインリーグ4位／チャンピオンズリーグベスト16

レアル・マドリードと同じ都市に本拠地を構えるスペインの古豪。アルゼンチン代表のアグエロや、ウルグアイ代表のフォルランなどが在籍。

所属選手 トマス・ウイファルシ



▶フィオレンティーナから移籍してきた元チェコ代表ＤＦ。ＤＦのポジションならサイドでも中央でもどこでもこなす。

NEW ビジャレアル

■本拠地：ビジャレアル
■08-09シーズンの成績：スペインリーグ5位／チャンピオンズリーグベスト8

本拠地が、バレンシア近郊のビジャレアルという都市ながらも、近年は安定した好成績を残しているクラブ。スペイン代表も多く在籍している。

所属選手 マルコス・セナ



▶ビジャレアルの旗頭。ブラジル人だがスペイン市民権を獲得。スペイン代表では貴重な中盤の汚れ役に徹する。

『08-09』新要素3 既存のカテゴリーもカードデザインを一新! レアカードには新カテゴリーも登場

追加チームだけでなく、これまで参戦していたチームの選手カードもデザインがリニューアルされ、写真や枠組が新しくなる。また、それにともない能力値も08-09シーズンの活躍に合わせた数値になる。さらに、『08-09』からは「WORLD BEST ELEVEN」という新しいレアカテゴリーが追加される。



NEW WORLD BEST ELEVEN

「WORLD BEST ELEVEN」は『08-09』で登場する全選手のなかから、最も活躍した選手を11人選んだもので、カテゴリー的にはＷＧＫやＷＤＦなどのポジション別レアの上位版に位置づけされる。なお、11人の選出基準はセガ独自のものであって、FIFAやUEFAが選出した08-09シーズンのベストイレブンとは異なるようだ。また、08-09シーズンのバロンドールは「WORLD BEST ELEVEN」に含まれない。ちなみに、各ポジションから何人ずつ選ばれているかは、現時点では明らかにされていない。

FW フェルナンド・トーレス



▲現在はリバプールとスペイン代表のエースに君臨。EURO2008の優勝メンバーでもある。

Arcade Column アーケードゲーム大好きスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンの在る日々と私 第1話

気がつけばカード破産寸前!?

先日、無事に『WCCF』の全国大会が終わりました。今回の大会はエリア決勝のレポートの仕事もあったので、初めてエリア決勝大会を観戦したのですがスゴかったです。応援は熱狂的なサポーター並だし、おそろいのユニフォームで身を固める団結力とか、「命をかけてます！」発言とか……みんな親父だけど熱すぎる(笑)。そういえばエリア決勝大会でも越境してまで出場枠を求めに来ていたプレイヤーもいましたし、東京にも多数応援団が駆けつけていました。しかもテクニックも相当なもので、優勝者はクロスを上げるタイミングで視点を横に切り替えるというプレイをしてましたからね。「こいつ、ニュータイプか!?」と思いました(笑)。

さて、『07-08』の全国大会も終わったということで、次は『08-09』です。大会参加者やギャラリーの熱気を見て、もうこんなに熱くなれないなぁとか思いつつも、『WCCF』は７年以上もプレイしているわけですから、私も相当なものです(笑)。もともと１つのゲームを長く楽しむほうですが、さすがに７年は長い。しかも、同時に『三国志大戦３』もやっていて、こちらのシリーズもかれこれ４年以上続けています。根本的な部分はあまり変わっていないのですが、なぜこんなに続けられるのか自分なりに分析してみました。

まずはカードゲームの生命線ともいえるカードですよね。『WCCF』は実際のプレイ写真を使っているというのが大きいですし、Panini社製ということでクオリティも高いですよ。『WCCF』を始めた当初は好きなＡＳローマの選手カードだけ集まればいいかなとか思っていたんですが、集めている最中に引けるレアがいいアクセントになって、気がつけば次のレアが引けるまでプレイを続けている……なんというスパイラル！　結局、ほかのチームの選手カードもカッコいいのでプレイが止まらず、今では全バージョンフルコンプしています。一方『三国志大戦』は実写ではないけれど、名だたるイラストレーターさんの絵が素晴らしく、これまたカッコいい！

あとはカードゲームの性質上、カードのパワーが数値で表示されていますが、高い数値のカードだけそろえても勝てないという点もアーケードカードゲームの醍醐味だと思っています。『WCCF』は数値が低くてもいい動きをしてくれる選手もいて、そういう選手を探し出すのが意外と楽しかったり。『三国志大戦』は数値以外に計略もあるので、他武将で代用できない武将もいますし。

ただ、カードゲームを続けすぎて、ちょっぴり将来設計が破綻中(苦笑)。すでにカード（ゲーム）破産寸前ですし。でも我が人生に一片の悔いなし！　（ナベッティ）

▶『WCCF』のカードは公式バインダーで保管。『WCCF』だけでも6冊あります。



7年間積み重ねた結果がコレ!



▲そろそろ引退しようかと思いつつも、新バージョンが稼働するとやり込んでしまう。『WCCF』の魔力恐るべし!!

電撃PCゲームス



話題のPCゲームを紹介する本コーナー。今回は、期待のAVG『装甲悪鬼村正』と、人気シリーズ『ガンダムネットワークオペレーション』の最新作を紹介！

PCを愛する者



うどん
ゲームはもっぱらPCがメインの非コンシューマライター。電源ボタンを押すのも面倒だ（暴言）。好きなゲームは海外のRTS。でも心の一作は『戦国ランス』。

装甲悪鬼村正

●ニトロプラス ●発売中（10月30日発売） ●AVG（スラッシュダークアドベンチャー） ●限定生産版：￥9,240（税込） ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版、32bit版）【CPU】Intel Pentium 4 3GHz・Core 2 Duo以上推奨（Pentium 4必須）【メモリ】XP：1GB以上推奨（512MB必須）／Vista・7：1.5GB以上推奨（1GB必須）【VGA】VRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード 【サウンド】DirectSound対応、PCM音源搭載のサウンドカード ●公式サイト：http://www.fmd-muramasa.com/

村正 装甲悪鬼
FullMetalDaemon
MURAMASA

鬼に逢うては鬼を斬る 仏に逢うては仏を斬る――

『斬魔大聖デモンベイン』で、ロボットファンの魂を熱くさせたニトロプラス。同社が最新作『装甲悪鬼村正』を世に送り出す！ 鬼も仏も、村正が斬る!!



劔冑・村正
使い手に、善悪問わず敵味方もろともの殺戮を強要する呪われた劔冑。蜘蛛の形態をとって独立行動もできる。

架空世界を舞台に熱い物語が展開する ニトロプラスの新型ノベルAVG！

スラッシュダークアドベンチャーと銘打たれ、小説を読むようにゲームを進めていく本作。物語は、世界大戦に敗れ、国際連盟軍に統治された島国大和が舞台となる。非公式の警官を称する主人公・湊斗景明は、呪われし「妖甲」と呼ばれる劔冑「村正」を装着し、謎の大量殺戮事件である「銀星号事件」を追っていくことになる。



▲装着した者に強大な力を与える特殊な鎧「劔冑（ツルギ）」。物語に複数登場する劔冑は、すべて重厚な質感の3Dモデルで作成されている。



「善悪相殺」の呪法を備えた最凶無敵の劔冑「村正」！



◀▲3Dで描かれた劔冑の戦いは、本作の大きな見どころ。左は一条の危機を村正が間一髪で救ったシーン。

3人のメインヒロイン

本作には、占領軍である国際連盟軍（GHQ）と、GHQに協力しつつもその排除をたくらむ「六波羅」という2つの勢力が登場する。それぞれの野心と陰謀が渦巻く混沌とした情勢のなか、景明は3人のヒロインたちと出会うことに。彼女たちとの邂逅は、どんな物語を紡いでいくのだろうか……？



▲燃える展開がニトロプラスの真骨頂だが、萌える展開もお約束。ヒロインとなる彼女たち3人の、それぞれの個別エンディングにも期待？



足利茶々丸
CV：金田まひる
六波羅に所属する4人の公方（将軍）の1人。明るく人なつっこい性格の少女だが……。

綾弥一条
CV：海原エレナ
鎌倉市内に住む学生。正義感が強く、非道を行う者には力のおよぶ限り挑もうとする。

大鳥香奈枝
CV：吉川華生
大和の名族大鳥家の娘。現在はGHQに所属している。コントラバスの演奏が趣味。

「銀星号事件」とは

銀星号と呼称される白銀の武者が突如現れ、その場にいる人物を皆殺しにしていく凄惨な事件。景明は、この銀星号を追っている。その正体、目的、そして景明との因縁は、すべてが謎に包まれたまま。この事件の真相ははたして……？



◀どこか女性的なフォルムを持つ銀星号。しかし、無差別大量殺戮犯として人々に恐れられている。

※18歳未満購入禁止。限定生産版は特製木箱（焼桐仕上げ）仕様。

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION

自らの部隊を編成して、宇宙世紀の戦争を戦い抜く『ガンダムネットワークオペレーション3（GNO3）』。友人とチームを組む、ほかの陣営のプレイヤーと戦うなど、ネットワークゲームならではの魅力も満載だ。

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコゲームス　●今冬サービス開始予定　●SLG（他人数参加型ネットワーク戦略ゲーム）
●クライアントソフトの価格および月額利用料金：未定　●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版。そのほかの環境はクローズドβテスト実施後に公式サイトに掲載予定）
●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

1日10分の宇宙世紀戦史――

1年戦争～グリプス戦役を体験する多人数参加型ネットワークSLG！

本作は「機動戦士ガンダム」の世界を舞台に、1年戦争からグリプス戦役までの戦いを体験する多人数参加型のネットワークSLGだ。その最大の特徴は、プレイヤーが自軍の部隊を編成し、戦地を選んでおくだけで、ログアウト中も自動的に戦局が進むこと。時間がないプレイヤーでも、たまにログインして成績確認と部隊の再編成を行うだけで、自軍の育成を楽しめる。

1クールはおよそ3カ月



◀▼約3カ月を「1クール」として、1年戦争～グリプス戦役が繰り返される。プレイ中に、アムロやカミーユといった有名パイロットと遭遇することも。



宇宙世紀の動乱を駆けたあの名機たちが続々参戦！

MS（モビルスーツ）は、連邦軍、ジオン公国軍、デラーズ・フリートなどの各勢力から多数が参戦。時代が進むとより強力なMSが現れる。

POINT! 自分だけの部隊をカスタマイズできる！

部隊編成では、MSとパイロットを選択したあと、「近い敵を狙う」「HPの高い敵を狙う」といった命令を指示する。そのあとは自動的に戦局が進み、プレイヤーはそれを観戦する仕組み。MSが戦闘中でなければ、いつでも部隊の再編成ができるので、戦局を確認して、より勝率を高めるためにどんどん編成を調整していくのだ。なお、アイテムやパーツをセットしてMSを強化することも可能。



▲戦闘でのMSの配置は設定したフォーメーションにそって行われる。勝率を高めるための試行錯誤が楽しみの1つだ。

売買に便利なマーケット

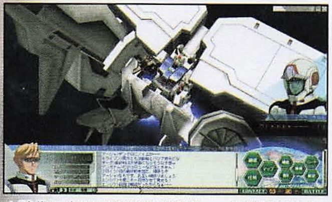
MSやアイテムなどは、補給ポイントを消費して軍から入手するのが基本だが、プレイヤー同士による売買も可能。『GNO3』では新たに「マーケット」が設けられていて、売買したいMSやアイテムを登録することで、プレイヤー同士の売買がより簡単に行える。



◀プレイヤー同士の売買を促すマーケットのシステム。掘り出しものがあるかも？

POINT! 時代とともに変わりゆく所属陣営

ゲーム開始時点では、プレイヤーは地球連邦かジオン公国に所属するが、時代が進むと所属陣営が変化。グリプス戦役発生時には、3つの陣営に分岐する。エゥーゴには、地球連邦とデラーズ・フリートのどちらの陣営からでも所属できる。



▲時代に応じて各陣営が登場。一年戦争のあとには、デラーズ紛争の時代に突入する。

陣営選択の流れ



俺のGNO戦史

1日1000分の宇宙世紀戦史――

チーッス。初代『GNO』では、ザーン連邦でチームランキング1位を獲得したこともある俺様です（自慢）。このゲーム確かに1日10分でプレイできるのですが、本気でガッツリ遊ぶと1日中遊べてしまいます。自軍部隊の戦いをこと細かにチェックして、数戦ごとにフォーメーションや命令指示を再確認、再修正。対プレイヤー部隊向きの編成にするか、対CPU部隊向きの編成にするか。あるいは速攻撃破を狙う編成にするか、時間をかけても勝てる編成にするか。すんごいハマってた時期には、ほんと1日1000分は画面つけっぱなしでした……。プレイしていて一番楽しみだった時期が、新型MSロールアウトのシーズン。「今週からジムコマンド地上用を投入可能じゃあぁ！」と大興奮したりしていると、イフリートにフルボッコにされて「ジオンの新型MSは化け物かあぁ!?」と凹まされたりします。あと、ザクレロ強いよザクレロ。かわいい顔してザクザクMS（主にうちのジム）を斬り捨てます。そして恐怖の記憶とともに蘇る思い出が、ジオン軍のビグザム＋高機動型ギャンの少数精鋭編成。かの某中将が「ビグザム量産の暁には～」とのたもうておりましたが、『GNO』ではほんとに量産されてしまいました。チャットのあちこちで聞こえる連邦兵の悲鳴ったらありゃしません。「ば、化け物だ……。うわー！」とか言いながら溶けていったジムパイロットの気分を、連邦将兵みなが体感できました……。

残念ながら、長らく愛した初代『GNO』は11月にサービスが終了しちゃうんですが、『GNO3』はやる気マンマン。バリバリ地球至上主義者の俺様は、当然地球連邦軍→ティターンズ→ニューディサイズ（嘘）ルートですとも。宇宙人どもにジム魂を見せてくれるわ！



←俺の愛機　ジムキャノンⅡ

長射程、高命中率、高HPの三拍子をそろえた名機。あのキースでもデラーズ紛争を生き延びた機体だしね……。分厚い肉体にメロメロ。



←ニクいアイツ　ジオング

ジオン軍はニュータイプ専用MAが豊富なわけですが、エルメスとコイツには泣かされた……。「見える……！」とか避けてるんじゃねえええ。

『テイルズ オブ』シリーズ強し! ベスト10に4本がランクイン!

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング

ACCESS RANKING

http://news.dengeki.com/

ゲーム好きなネットユーザーが注目した記事がわかる電撃オンラインアクセスランキング。一番人気はやはり最新タイトルのゲーム情報のようですね。

集計期間
9月7日～10月9日

熱い支持を集めて、『大神』大健闘!

ベスト20の記事のうちなんと11本(55%)が!

東京ゲームショウ2009のコンパニオンさんと『クイーンズブレイド』が人気を集めた今月のランキング! キミたち、やっぱりそうかっ! 僕自身も結局、そんな気がするぞっ! ……というのは冗談だといたしまして、今月注目の記事はやはり第3位に入っている「【アンケート結果発表】後世に残したいゲームランキングを発表」ではないかと思います。ランキングの内容は電撃オンラインでチェックしていただきたいのですが、上位3タイトルは、第1位/スーパーマリオブラザーズ（FC）、第2位/大神（PS2）、第3位/ゼルダの伝説 ～時のオカリナ～という結果でした。ちなみに『DQ』は第5位に『Ⅲ』が、『FF』は第6位に『Ⅶ』、『MGS』はPS版が第9位に入りましたが、それぞれTOP3は逃すという結果になりました。どうなんでしょうね? こういうオンライン上でのアンケート調査というかたちだと、意外と「大作ソフト!」は敬遠されるのかもしれません。

一方で、任天堂の『マリオ』『ゼルダ』に割って入った第2位の『大神』には大拍手です。以前、名前を出せば誰もが知っている有名クリエイターさんと御一緒していた時に、酔っぱらった彼が「大神は、全ゲームクリエイターがプレイすべきタイトルなんだ!」と、絶叫されたのを覚えています。それくらい印象の強いタイトルでしたし、新たなアイディアがもり込まれていました。申し訳ないことに、はじめてプレイした時はやや酔っぱらっていたのですが（ごめんなさいごめんなさい）、それでもアナログスティックの操作には、なんの不自由も感じませんでした。今思えば、あの時、なぜあそこまでまともにプレイすることができたのか不思議です。今度はアルコールのぬけた状態で（当然でしょう）、Wii版をプレイしてみようかと思います。

また、今月のランキングを眺めてみて、驚いたのはバンダイナムコゲームス関連の記事が数多くランクインしていること。第1位も含めて『テイルズ オブ』関連の記事が4本ランクインしているのを筆頭に、計11本のニュースがベスト20に入っています。率にして、55%。ランキングの半分以上がバンダイナムコゲームス関連の記事です。ゲーム雑誌編集者としては思うところもあるわけですが、この御時世、インターネットがゲーム情報を伝える場として成長しているのは当然のことです（これはゲームに限った話ではないですけどね）。メーカー各社、各タイトルごとに、力の入った公式サイトがあるのはもちろんですが、電撃オンラインのようなウェブ媒体も大きな影響力を持っているのではないかと思います。そうした場で、（今回の結果は偶然なのかもしれませんが）バンダイナムコゲームスの記事がこれだけの支持を集めたということには、個人的に興味を持ちました。タイトルへの興味、情報自体のおもしろさ、記事になった時のおもしろさ、いろんな要因があるとは思うのですが、もう一度、これらの記事を読み返してみたい。なにか、秘密があるような気がいたします。お●●いではなく、ですね……。



▲画面写真が多く、ゲームの特徴がわかりやすいのが、BNGタイトル記事の特徴かもです。

ニュースランキング ▸▸▸▸ 1位～5位

1 9月11日

フレンとユーリの合体秘奥義も! 『TOV』PS3版のさらなる新要素を大紹介!!

9月17日にバンダイナムコゲームスより発売されたPS3『テイルズ オブ ヴェスペリア』の衣装や合体秘奥義などが公開された。記事では、『テイルズ オブ』シリーズの勇者風の衣装に加えて、PS3版新要素の合体秘奥義「武神双天波」が紹介されている。

2 9月11日

ファン待望の初ゲーム化! 『魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE』発売!!

バンダイナムコゲームスはPSP用ソフト『魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE-THE BATTLE OF ACES-』を2010年1月21日に発売すると発表した。本作は『魔法少女リリカルなのはA's』をベースにしたACTで、本シリーズがゲーム化されるのは初となる。

3 9月2日

【アンケート結果発表】後世に残したいゲームランキングを発表

前号にて11位にランクインした「後世に残したい永遠の名作ゲームランキング」が今号は3位にランクアップ! 記事ではランクインしたタイトルへのコメントだけでなく、読者から寄せられたタイトルおよびコメントも原文掲載されているので要チェック!

4 9月27日

東京ゲームショウ2009で大活躍なコンパニオンさんたちをフォトレポート♪

東京ゲームショウの目玉といえば、なんといっても各メーカーブースを彩るコンパニオン! 最終日に公開された本記事では、総計124枚もの大ボリュームでコンパニオンたちをドドーンと紹介! 記事の最後には一風変わったコンパニオンもいますよ!

5 9月11日

『ACE6』アイマス機を手もとに! ハセガワが春香ラプターなど多数の機体を発表

『エースコンバット6』と『アイドルマスター』のコラボ戦闘機がプラモデル化。第1弾として「1/72 三菱F-2A アイドルマスター 双海亜美」が9月に発売され、12月には『1/48 F-15E ストライクイーグル 如月千早』などが発売される。そのほかも続々登場!

Topics&Goods Infomation

押さえておきたいイベントやお得なキャンペーン情報が満載! 便利なグッズ類も見逃せない!

Topics 今年も「Games Japan Festa」が大阪で開催!

"関西圏のゲームショウ"こと「Games Japan Festa 2009」が大阪ATCホールにて、11月14日(土)、11月15日(日)の2日間で行われる。新作ソフトの試遊を中心として、ラジオ大阪の各アニメ・ゲーム番組の公開録音やイベントなども開催される。展示される主なタイトルは、カプコン『ロスト プラネット2』(PS3/Xbox 360)、セガ『ファンタシースターポータブル2』(PSP)、レベルファイブ『二ノ国』(DS)など。また、「先着プレゼント引換券」を会場に持参すると、先着200名にプレミアムグッズがプレゼントされる。引換券は関西地区のTSUTAYAやブックオフなどで配布されているほか、「Games Japan Festa」公式サイトでも入手できる。プリントアウトして会場に持っていこう。

DATA Games Japan Festa 2009
- 開催日：11月14日(土)～15日(日)
- 会場：大阪ATCホール
- 入場料：無料
- 公式サイト：http://www.games-j.or.jp/

Topics 全国のアニメイトで電撃キャラクターが大量登場!

全国のアニメイト・ゲーマーズ店舗にて、11月5日(木)～29日(日)の期間で「電撃キャラクターフェスティバル 2009 inanimate(GAMERS)」が開催される。この期間内にアニメイト・ゲーマーズ店舗で、書籍・キャラクターグッズなどを予約したり、¥1,000ぶんを購入するごとに、電撃キャラクターが描かれた卓上月別カレンダー(全12種)が1種類プレゼントされる。なお、絵柄は自分で選ぶことができる。また、期間中でも特典がなくなりしだい終了となるので、欲しい人は急いでゲットしよう。



DATA 電撃キャラクターズフェスティバル 2009 in animate(GAMERS)
- 開催期間：11月5日(木)～29日(日)
- 場所：全国のアニメイト・ゲーマーズ店舗にて

電撃オンラインスタッフ プチコラム

電撃オンラインのてけおんです。9月後半を振り返ってみると、"東京ゲームショウ"初日である24日に、Wiiの値下げとPSPの値下げがほぼ同じタイミングで発表されたことが印象的でしたね～。年末を見ると、Wiiは『マリオ』や『戦国無双3』、PSPは『ときメモ4』や『クイーンズブレイド』を筆頭に、どちらもアツいタイトルがそろっています。PS3には『FF XIII』もありますし、いい意味で刺激しあってくれそうなこの冬の到来が今から楽しみです。

ニュースランキング ▶▶▶▶ 6位～20位

6 **ユーリたちの劇場版コスも!!『テイルズ オブ ヴェスペリア』未公開要素をお届け** 10月2日
9月17日に発売されたPS3『テイルズ オブ ヴェスペリア』。今回はPS3版の新要素として、劇場版キャラクターがゲーム内に登場するサブイベントを紹介。

7 **ギャル型モンスターを捕まえられる!?『クイーンズブレイド スパイラルカオス』** 9月11日
12月17日に発売予定のPSP向けS・RPG『クイーンズブレイド スパイラルカオス』。本作は敵として登場する女性系モンスターを捕獲して育てられる。

8 **今度の『ディスガイア』はループAVG!? 未来を変えるためプリニーが時をかける!** 9月17日
11月1日発売予定のPSP『ディスガイア インフィニット』。本作は『ディスガイア』シリーズと同社のAVG『インフィニット ループ』を題材にしたAVG。

9 **騎士のユーリが選んだ"正義"とは? 劇場版『テイルズ オブ ヴェスペリア』** 9月14日
劇場版「テイルズ オブ ヴェスペリア」は、ゲーム本編よりも過去を描いた作品。記事では劇場版に登場するキャラクターが多数紹介されている。

10 **天才なムードメーカー&ナイスミドルな師匠――『テイルズ オブ グレイセス』** 9月11日
12月10日に発売予定の『テイルズ オブ グレイセス』。本作では称号をセットすることで有利な効果が得られたり、新たなスキルを覚えたりするという。

11 **『ポケットモンスター』最新作についてディレクターの森本茂樹さんを直撃!** 9月17日
10月15日現在で約250万本が販売された『ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー』。本作におけるこだわりをディレクターが語る！

12 **一般人がヒーローに!?『ディスガイア』チームの新作『絶対ヒーロー改造計画』** 9月16日
日本一ソフトウェアの新作タイトル『絶対ヒーロー改造計画』。ひょんなことからヒーローになった一般人が主人公で、冒頭から驚きの展開が待っている。

13 **【メガテン伝道師座談会】第3回『メガテン SJ』をみんなでプレイしてみた** 10月1日
10月8日に発売された『真・女神転生 ストレンジ・ジャーニー』。『メガテン』が好きでたまらない3人の伝道師が本作のプレイインプレッションを語る！

14 **PS3で80年代を遊ぶとどうなる!?『3Dドットゲームヒーローズ』を全力で紹介** 9月2日
11月5日に発売されるPS3『3Dドットゲームヒーローズ』。記事ではプレイインプレッションから開発者インタビューまでを掲載している。

15 **伝説の超サイヤ人・ブロリーが『ドラゴンボール レイジングブラスト』でさらに進化** 9月18日
ハイスピードバトルがウリの『ドラゴンボール レイジングブラスト』。本作は原作に準拠したストーリーだけでなく、ifストーリーも用意されている。

16 **『スーパーロボット大戦NEO』オリジナルキャラ&ユニットと新システムを紹介** 9月10日
Wii初の『スパロボ』となる『スーパーロボット大戦NEO』の新要素が公開された。今回は作品に登場するオリジナルキャラクターなどが紹介されている。

17 **冒険は相棒選びから――『.hack//Link』のバトルでは仲間との協力がカギに** 9月11日
歴代の『.hack//Link』キャラクターが一堂に会するPSP版『.hack//Link』。記事ではキャラクター2人による協力技「ユニゾンバトル」などを紹介！

18 **おっぱいが揺れれば心も揺れる! PSP『クイーンズブレイド』プレイレポ!!** 9月25日
7位にも登場した『クイーンズブレイド スパイラルカオス』が、またまた登場！ 電撃オンラインに数多く掲載されているTGSレポでは唯一のランクイン。

19 **新型PS3同梱版やエリクサーも発売に!『FF XIII』プレミア パーティレポート** 9月8日
9月8日、スクウェア・エニックスはPS3『ファイナルファンタジーXIII』の発売日を発表。発売日にはHDDを250GBにしたPS3同梱版も用意される。

20 **『ガンダム00』の制作陣も参加! タイトー『ダライアス』の完全新作がPSPで登場!!** 9月3日
12年ぶりの『ダライアス』シリーズ完全新作となるPSP『ダライアスバースト』。海洋生物をモチーフにしたボスやゾーン分岐など、定番要素は健在。

ニュースに書けない裏話も飛び出す!?

DOLスタッフが語る

電撃オンラインニュース フラッシュバック

ランキングをもとに9月のニュースを振り返ります!

【座談会出席者】

まり蔵	まり蔵探偵事務所所長。AVGを心から愛する。
アクティ	11月、12月は購入予定タイトルが10数本のアイマス特集担当。

●『テイルズ オブ』シリーズが何本も

アクティ：こうして見ると、やはり『テイルズ オブ』シリーズは強いです。

まり蔵：PS3版だけじゃなくて劇場版もランクインしてますもんね。

アクティ：DOLの読者さんには、昔から『テイルズ オブ』シリーズは人気でしたが、最近は特に『テイルズ オブ ヴェスペリア』(TOV)が好調でした。Xbox 360版が出る前から人気がありましたからね。あとおもしろいのは、TOVの記事がニュースとして載ると、関連記事も一緒になってアクセスが上がるんですよ。読者のみなさんがおさらいとして見てくれているのかな、という感じです。

●2位『魔法少女リリカルなのは』と7位『クイーンズブレイド スパイラルカオス』

まり蔵：今回2位にランクインした『なのは』はちょっと異色といえば異色ですね。とはいえ、アニメの記事もすごく人気だったので、その関係もあるかも。

アクティ：でも、最近はPSPでの格闘ゲームがこなれてきましたよね。携帯ゲーム機で格闘ゲームが遊べる時代になったというのはうれしいです。

まり蔵：それにしてもランキングがギャルギャルしてますね……。『クイーンズブレイド』は、まぁサムネイルがちょっと過激なので、みんな見ちゃうのかと思いますけど。

アクティ：でも、第2報、第3報と重ねることで、みんなに認知されてきたのか、アクセスが右肩上がりなんですよ。注目を集めているのは間違いないですね。

●8位『ディスガイア インフィニット』

まり蔵：8位の『ディスガイア インフィニット』はいろんな意味で気になります。

アクティ：2つの作品がいい足し算になってくれるといいですね。

まり蔵：『インフィニット ループ』のシステムのガチさ加減と、日本一ソフトウェアならではの『ディスガイア』シリーズのやり込みが合わさると、どれくらいガチさが増幅するのか、怖いけどやってみたいタイトルですね。

アクティ：「時をかけるプリニー」ってキャッチにだまされちゃいけない(笑)。

●11位『ポケットモンスター』インタビューについて

アクティ：このインタビューはぜひとも読んでみてもらいたいですね。

まり蔵：DOLのポケモン博士こと、カネキングがガチでインタビューしてますからね。シリーズをこれまでプレイしてきた人なら、確実に楽しめる記事になっていると思います。

アクティ：『ハートゴールド』『ソウルシルバー』を買った人は、できればみなさん読んでいただきたいです。DOLでは珍しいロングインタビューですね。そして珍しいくらい深く突っ込んでいます。

まり蔵：これはもう知っている人向けの記事といってもいいくらいですね。いちばん始めの質問が「ミカン出ていますよね」なんて、やっている人じゃないとわからない濃い質問ですからね(笑)



◀『ポケットモンスター』ディレクターの森本茂樹氏。

●TGS記事について

まり蔵：TGSの記事が意外とランクインしていないって感じなんですが。

アクティ：プレイレポで入っているのはあのおっぱい記事だけ。

まり蔵：コンパニオンもクイーンズブレイドもどちらもおっぱいですね。去年とかはタカラトミーさんのツイスターが1位だったんですよね。

アクティ：あれは現地で見ててもやばかった。結局あれが去年の1位だったし。

まり蔵：TGSは記事を上げすぎて分散しちゃったのかもしれません。

●ランクインはしてないけど……

アクティ：そういえば、TGSの期間中にWiiの値下げが行われたんだよね。

まり蔵：TGSの会場に入って、基調講演が始まるんで、みんなが出ていったころに値下げの話を聞いたんですよ。もうその日はそれがトップニュースでした。

アクティ：なんか全部持ってかれたよね。

まり蔵：全部持ってかれちゃいました。

Goods Xbox 360格闘ゲーマーに朗報! Mad Catzが上陸!

アメリカで人気の周辺機器メーカー、Mad Catz製のコントローラが、ついに国内でも発売！ 10月22日に発売されたのは、「ARCADE FIGHTSTICK TOURNAMENT EDITION for Xbox 360」「FIGHTPAD for Xbox 360」「MINICON Black」の3種類。

FIGHTPAD for Xbox 360
価格：¥4,515（税込）



純正パッドではプレイしにくい、6ボタンを利用する格闘ゲームに最適。



ARCADE FIGHTSTICK TOURNAMENT EDITION for Xbox 360
価格：¥18,000（税込）
レバーとボタンに三和電子製パーツを使用し、アーケードの感覚そのままで遊べる。

MINICON Black
価格：¥3,129（税込）



純正パッドよりも一回り小さく、女性や子供の手でも操作がしやすい。

Topics 『MH3』で電撃の太刀を入手せよ!

『モンスターハンター3(トライ)』と電撃ゲームメディアのコラボイベント「電撃の蒼き双渦！」が配信開始している。第2回目の開催時期は11月19日～25日。開催時間帯は12時から翌4時となる。第1回目を逃してしまった人はこのチャンスを逃すな！

DATA イベントクエスト 電撃の蒼き双渦!
- ラギアクルス2頭の狩猟
- 参加条件：HR40以上
- 場所：水中闘技場

Topics 劇場版「マクロスF虚空歌姫」チケットプレゼント!

11月21日より全国ロードショー公開されるアニメ「マクロスF」の劇場版、「マクロスF虚空歌姫」劇場鑑賞券を10組20名様にプレゼント！ ハガキに住所、氏名、電話番号を明記の上、下記のあて先まで！

あて先
〒160-8326（株）アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部
「マクロスF虚空歌姫 チケットプレゼント」係
●締切：**2009年11月16日(月)必着**
※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます

電撃オンラインスタッフ プチコラム
はじめまして、電撃オンラインのキャナ☆メンです。今回のランキングを見ると、あちこちに『テイルズ オブ』の文字が。10月3日に劇場版が全国公開を果たした『ヴェスペリア』がとても旬な季節でした。取材にもよく行きまして、いつも思うのが、声優さんたちのサービス精神の旺盛さ！ ということ。フェスティバルは、今のところ年1回の間隔で開かれていますが、ぜひとも年2回、いや季節ごとに開いてほしいですよね！ あ～、パティの生スキットが見たいよ～。

そもそもレビューってなんだろう？
電撃ゲームスREVIEW



新型ゲーム雑誌の新型ゲームレビューVer.2です！　ゲームソフトと同時に、レビュアーもレビューしてしまいます！　ぜひ、いろいろと御意見お寄せください！

レビュアー A班
レビュータイトル

- スーパーロボット大戦NEO
- 罪と罰 宇宙の後継者
- 鉄拳6

編集長おしょうの『このレビューに注目！』



ごめんなさい、早くも変えちゃった

編集長おしょう

今号では、なぜかあちこちの記事のコラムとか座談会で顔を出しまくりで恥ずかしい限り（苦笑）。あんまり出たがりってわけじゃないのですが……まあ不可抗力と思ってご容赦ください。ついでに編集部のみんな、原稿の遅れもカンベン。

さて、前号でスタートし、「今後はイロイロ形を変えていきますよ～」と語ったレビューコーナーですが、みなさまのご意見をいただく前に、さっそく改造してみちゃいました。とはいっても「レビュアーに対して私や読者の方がレビューできる」というスタンスは変わっていなかったりします。

では何を変えたかというと、それはクロスレビューの形。たいていのレビューは、レビュアーがヨコ軸、タイトルはタテ軸という感じだと思いますが、ここではそれを逆にしてみました。つまりヨコに見ていくと、タイトルごとのレビューを読むことができ、一方でタテに見ていくと、複数のタイトルのレビューをとおして、そのレビュアー個人の視点やスタンスがわかる（かも？）というわけなんですな。そしてタテ列の最下段に、そのレビュアーの視点に対する私のレビューを掲載しております。なおレビュアーのメンバーも、まだ私や読者の方のイメージが固まっていないルーキーを中心にしてみました。ただこの形の場合、どうしても構成上、1タイトルあたりのレビュー本数が2本と、少なめになっちゃう結果に。その点はごめんなさい。

でもぶっちゃけて言いますと、一般的なゲームレビューって、レビュアーさん自身のスタンスが相当固まっていないかぎり、わりと似た内容になりがちだったりします。やはり限られた文字量のなかで「システムも、ストーリーも、操作性も、公平な視点でチェックしないと……」と考えると、どうしても近い内容になってしまうんですね。いっそ主観バリバリで書いたレビューならかなり差は出るのでしょうが、それも読んだ人が参考にできるかが問題になりますし……。読者のみなさんはどう思われますか？

ちなみにレビューのバリエーション以上に、タイトル数に関しても現状よりも多く扱ってほしいというご意見があると思いますが、こちらについてはまとまったプレイ時間をもとにレビューしてもらおうと考えると、なかなか難しいのが現状で……。ただ、これに関しては次号以降、何か対策を考えていく予定です。

さて、またしても前置きが長くなってしまいましたが、以下は今号の気になったレビューです。あ、今回はレビューより先にこのコーナーを置いてしまったので、よければ各レビューを読んでから、以下のレビュアーレビューを参照くださいませ。

①『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』(YU)

最初に言い忘れてましたが、今回は1本、ロングレビューも掲載してみました。それがコチラ。慣れていないロングレビューにイロイロ悩みながら書いていたようですが、プッシュしたい部分は伝わっていると思います。別のライターさんにも聞いたけど、ボス戦は戦略性が楽しそうね～。クラウンの選択もおもしろそう。ただ、文章のなかで語る内容がちょっと飛びまくりな気も（笑）。また、本作は「原点回帰」がテーマな作品なので、あえてアイテム所持数などが少なめだったり、ダンジョンマップが表示されないなどの制約があります。それが「手探りで進むおもしろさ」にどうつながっているのか（またはいないのか）という点に関して、もうちょい細かく書いてほしかった、とも感じました。とはいえ、エンディングまで楽しんだ雰囲気自体は十分感じられたので、おいらもプレイしてみようと思います。ところで、なぜプロフィールに「好きなマラソン選手」があるんだろ……？

②『BAYONETTA(ベヨネッタ)』(N)

P.37の座談会でも語っていますが、難易度設定によってかなりプレイの印象が変わってくる作品なので、そこに言及しているのはいい感じ。ただ、このゲームのキモって、NORMAL基準で考えると「いかに攻撃を食らわずに避け、ウィッチタイムを発動させるか」ってことだと思うんですよ。だから攻撃しつつ相手の攻撃を待って、それを避けてから攻撃、という流れになることが多いのですが、そのテンポやダッヂオフセットを含めたテクニカルな面について、もう1人のレビュアー・ツヅライくんも含め、もうちょい語ってほしかった気もします。なお、本作のレビューについては、機種による映像面の微妙な差についてはレビュー対象としませんでした。ご了承ください。

スーパーロボット大戦NEO

Wii
- バンダイナムコゲームス
- S・RPG　●¥8,379（税込）

（記事はP.259）

発売中（10月29日発売）



◀S・RPG『スーパーロボット大戦』最新作がWiiで登場。『XO』以来の3Dマップを採用し、戦術性が高まった。

罪と罰 宇宙の後継者

Wii
- 任天堂
- STG　●¥6,800（税込）

（記事はP.56）

発売中（10月29日発売）



▲2000年に発売されたニンテンドー64用ソフト『罪と罰 地球の継承者（ほしのけいしょうしゃ）』以来、9年ぶりの新作。2人協力プレイやネットランキングにも対応。

鉄拳6

PS3　Xbox 360
- バンダイナムコゲームス
- FTG　●通常版¥8,379（税込）、コレクターズBOX¥17,829（税込）

（記事はP.14）

発売中（10月29日発売）



▲アーケードで人気のFTG『鉄拳6』がPS3、Xbox 360で発売。使用できるキャラクターは全40人。「シナリオキャンペーンモード」やビジュアルのカスタマイズなどやり込み要素も充実。

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスREVIEW」では読者のみなさんのご意見やレビューを掲載していきます。募集するのは2つ。あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビューが1つ。そして2つ目は、今回参加したレビュアーに対してや、このコーナー自体に対するご意見やご感想の募集になります。Vol.3（11月20日）で掲載されるのは11月上旬くらいまでの投稿ぶんとなります。ぜひご応募ください！

募集1 読者レビュー

今年の4月以降に発売されたゲームについてのレビューを募集します。必ず対象のゲームソフトのタイトルと機種を明記のうえ、165字以上330字以内を目安にハガキや封筒、メールにてお送りください。内容については熱い想いや、「この点が気になった」というご意見など、そのタイトルに関することであれば自由ですが、文章の表現については掲載時に修正させていただく場合もありますのでご了承ください。

募集2 レビュアーに一言！

「電撃ゲームスREVIEW」を読んで「参考になった！」ということや「この人はわかっていない！」というレビュアーに投げかけたいご意見を26文字から78文字までのコメントで募集します。対象となる電撃ゲームスの号数、レビュアー名、ゲームタイトルを必ず記載して、ハガキや封筒、メールにてお送りください。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢をご記入のうえ、必要な切手を貼って、下記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢をご記入のうえ、下記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書のあて先
〒160-8326　(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで
メールアドレス▷games-review@ml.asciimw.jp

※応募者の個人情報は、レビュー・ご意見掲載に関する目的以外には一切使用いたしません。
※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。またハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

» レビュアーに一言



リチョーよしみ

●年齢：20代前半　●出身地：東京都
●性別：女　●好きなマラソン選手：メロス

『スパロボNEO』がいよいよ発売。初恋の人が「NG騎士ラムネ&40」のダ・サイダーなもので、20年ぶりの再会となればそりゃウキウキしますよ。そういえば今年は太宰治の生誕百周年ですね。メロスみたいに1つのことに一生懸命、全裸になっても気がつかないくらいがむしゃらに生きたいものです。全裸はまずいか。

80 90年代ロボットアニメを愛するあなたに

初参戦作品が多く、90年代のアニメを観てた人にはストライクなラインナップ。従来の『スパロボ』シリーズとは違って、移動範囲内ならユニットを縦横無尽に動かせるので、お気に入りのユニットをおもちゃ感覚でぐりぐり動かして遊んでみたり。機体サイズや移動力など、ユニットやパイロットのパラメータも簡略化されていて、数字であれこれ考えるよりはマップ上の見た目で判断する感じですね。各ユニットの大きさの違いが実感できて楽しい反面、行きたい移動先にスペースが足りなくて待機できないこともあり、慣れるまでは戦略を立てづらいかも。レベルアップ時など、パイロットはとにかくよく喋ります。作品を越えたキャラクター同士のやりとりは、小学生が主人公の作品が多いせいかなんだかほのぼの。オリジナルキャラクターが若干目立ちすぎるかなーと感じたものの、ストーリーに関しては今のところ満足です。

クリア▶×　｜　プレイ時間▶20時間

90 初心者も楽しめる本格シューティング

敵の攻撃を覚えて避ける、正統派アクションＳＴＧ。ダッシュ中は無敵になるため、多少アバウトな動きでも攻撃が避けられるのはグッド。難易度イージーなら私のようなＳＴＧ初心者でもクリアできちゃいます。水中や砂漠などステージのバリエーションも豊富。ステージを進んでいく際の演出やスピード感のおかげで、遊園地のアトラクションに乗っているような感覚を味わえます。チャージショットで大勢の敵を倒したり、敵の攻撃を跳ね返して大ダメージを与えたり、攻撃アクションはいずれも爽快。Wiiリモコンなら多重ロックオンも楽チンです。ただ、奥行きのある場面で敵の攻撃を引きつけて跳ね返す場合は、どの時点から弾に当たり判定があるのか慣れるまで時間がかかる人もいるかも。もちろん、難易度をハードに設定すればかなりの避け技術が要求されるので、やりごたえのあるＳＴＧを求める人にもオススメです。

クリア▶○　｜　プレイ時間▶8時間

85 新要素も含め、圧倒的なボリューム

キャラの動きがリアルに作りこまれているため、他人がプレイしているのを後ろから見ているだけでも楽しいです。簡単な操作でカッコよくコンボが繋がりますし、格闘ゲームに不慣れな人同士でも対戦はかなり盛り上がります。一人で遊ぶのにもさまざまなモードがあり、かなりやりこめそうです。新たに追加された「シナリオキャンペーン」も結構なボリューム。『鉄拳』の過去作品のストーリーをおさらいしつつプレイできるので、『鉄拳』シリーズが初めての人でも安心です。ただ、攻撃ターゲットを自分で変更しないと倒した敵をしばらく攻撃し続けちゃったり、周辺の敵に隠れてプレイヤーキャラが見えなくなったりなど、対戦の操作感覚とはちょっと違う部分に戸惑うことも。ステージをクリアできなくても、ステージ中で手に入れたポイントやコスチュームは獲得できるので、能力を強化して再挑戦できるのは良かったですね。

クリア▶×　｜　プレイ時間▶10時間

ライトユーザー寄りの視点という感触ですな。それ自体はOKですが、『鉄拳6』については、そのスタンスでクリアまでどう楽しめたかを書いてほしかったかも。　**（おしょう）**



ユート

●年齢：20代中盤　●出身地：大阪府
●性別：♂　●好きなマラソン選手：ゲリョス

ドキドキワクワクの2回目のレビュー登場となりました、ユートです。いつまで使ってもらえるやらのガクガクブルブル状態で頑張りまふ。以後、お見知りおきを！　ちなみに好きなマラソン選手ですが……え、人じゃない？　まーでもスゴイやないですか、カレ。よく走るし。狂走エキス、オイラにもください。

85 モーレツに熱血できる新生ロボット大戦！

「覇王大系リューナイト」に「NG騎士ラムネ&40」、4つの「エルドラン」シリーズ……。これだけで満点を付けたくなるほど自分の世代にどストライクな登場作品が一番のポイント!!　熱いストーリーやBGMに加えて、必殺武器を使ったときの「これでもか!」ってぐらいに挿入されるカットインで、テンションが上がりまくること間違いナシ！　今までの『スパロボ』シリーズから一新されたゲームシステムも、マンネリ感を払拭していて○。マップ中でも出撃枠内で自由にユニットを入れ替えできるから、すべてのキャラを使えるのがうれしいし、押し出しシステムで追加ダメージを狙うなど新たな戦略を考えて遊べる点も魅力です。戦闘シーンの早送りができない、クイックコンティニューがないなど不親切に感じる部分もあるけど、それ以外は文句ナシ！　大原則ひと～つ。オイラと同世代の『スパロボ』プレイヤーは絶対に購入すべし！

クリア▶×　｜　プレイ時間▶30時間

75 何度も挑戦してパターンを覚えよう！

ゲームオーバー画面を何回見たっけ……ってぐらい難易度が高い！　だけどオートセーブしてくれるポイントが多く、何度でもコンティニューできるから、失敗しつつ学んで、徐々に進めていけるのは楽しかったかな。やりごたえは十分感じられる作品です。内容もアクションとシューティングが融合していて、両方の要素をしっかりと楽しめました。ときにはショットやチャージショットで敵をガンガン倒し、ときにはジャンプやホバー、近接攻撃を駆使してステージを進めていく。敵を一掃する爽快感はもちろん、肉弾戦で敵と戦う、ちょっと変わったシーンがあるのも魅力やな。ただ、Wiiリモコン&ヌンチャクでの操作はターゲッティング含めておもしろいんやけど、自分の場合だと運動不足もたたってか、後半でかなり疲れてしまったわ。どちらかというと自分はクラシックコントローラのほうが合う感じはしたかなー。

クリア▶○　｜　プレイ時間▶10時間

85 ＦＴＧ初心者でも十二分に楽しめる作品

「シナリオキャンペーン」に激しくハマりました。ＡＣＴ要素が強いモードなんやけど、これがまた楽しい。ＦＴＧヘタレのオイラでもカンタンに進められる程度の難易度で、1ステージ5～10分程度で終わってお手軽。さらにラースを主人公としたストーリーも展開されるから、それを追うのもかなり楽しかったです。ただ、ＦＴＧ用のキャラでプレイを進めるだけに、攻撃範囲に不満が。相棒のキャラが倒されて、大人数の敵にボコボコにされてしまうことがよくあったな～。操作性が独特なので変な方向に向かって攻撃してたり、自分で変更しないと倒した敵をずっとターゲッティングしてる点も気になった。とはいえ、「カスタマイズ」用の装備が大量に手に入るから、かなりプレイしてたけど（笑）。ＦＴＧ部分は文句ナシのデキで、超キレイなグラフィックと激しいコンボ、人間離れした攻撃が楽しく、こっちもすげー熱中しましたワ！

クリア▶○　｜　プレイ時間▶12時間

えーと、ヌンチャクコントローラでの疲れについては、持ち方の問題だよ（笑）。ヒジを体に固定してプレイすれば、まったく疲れないでプレイできます！　**（おしょう）**



ＹＵ

●年齢：23歳　●出身地：東京都
●性別：女　●好きなマラソン選手：有森裕子

みなさんこちらでははじめまして、電撃ＰＳでもレビューを担当しているＹＵです！　好きなマラソン選手は「自分で自分をほめたい」という流行語で有名な、有森裕子選手。彼女は学生時代は無名でしたが、熱意を小出監督に認められてリクルートの陸上部に入部できたとか。そういうハングリー精神は大事ですよね！

光の4戦士 －ファイナルファンタジー外伝－

DS　●発売：スクウェア・エニックス／開発：マトリックス　●RPG　●¥5,980（税込）
（記事はP.138）
発売中（10月29日発売）



◀「原点復帰」をテーマにしたファンタジーRPG。懐かしさを感じさせるグラフィックや、新たなジョブチェンジシステム「クラウンシステム」を採用。

90 昔ながらのＲＰＧを楽しみたいアナタに！

このゲームの第一印象は「カワイイ」でした。キャラクターや町並みがリアルな表現ではなくて、絵本みたいだったので。でも、街を出た瞬間にそのイメージはがらりと変わりました。はじめはクラウンがなく「すっぴん」のままなので、バトルで使えるコマンドは「たたかう」「ためる」「アイテム」の３つ。……待った。「逃げる」はどこ!?　たまたま道に迷って強いモンスターと出会ってしまった私はなすすべもなく、倒されましたよ（泣）！　まさか「逃げる」が「旅人」専用のアビリティだとは思わなかったです……。物語前半は４人で仲良く行動するわけではなく、ひんぱんに入れ替わるうえ、メインとなるキャラクターが変わったりするので、強い装備や魔法を持ったままパーティを抜けられて「ちょっと待ったー！」と思わず叫びそうになりました（笑）。バトルでコマンドの対象を選ぶことができなかったり、アイテム所持数が15個と少なめに設定されていたりと、あえて「昔ながらのRPG」の不親切さを出しているところは好みが分かれそう。ですが、慣れというものは恐ろしく、プレイしていくと全然気にならなくなるものだからビックリですね。ダンジョンによっては謎解き要素みたいなものもありますが、ちょっと考えればわかるレベルなので易しめだと思います。ちなみに、私がこのゲームで一番押したいところは「ボス戦でどう戦うか」というところ。クラウンや装備の組み合わせなどでいろんな戦い方ができるので、このゲームに「正解」というものは存在しません。実際に攻略班で「このボスどうやって倒した？」って相談したとき、みんな答えが違ったんです！　クラウンや装備の選び方でこんなにも変わってくるのか、と思いましたね。ボスは空を飛んだり、ＨＰ残量によって行動パターンが変化したりとさまざまで、編成や戦術をしっかり考えないと厳しめ。でも、だいたいボス前にはセーブポイントが用意されているので、試行錯誤しながら何度も挑むことができます。なので、できたらボス戦だけは攻略方法を見ないで自力でプレイしてほしいところ（攻略記事を書いているので、見事に矛盾しているのですが）。ちなみに、通信プレイはもう少し参加側が自由に動き回れたらもっとよかったかなぁ、と思ったり。イベントシーンは短く、あえてキャラクターを細かく描いていないのに、ラストシーンで感動してしまいました……。変に設定を押し付けられないので、自分のなかで無意識に物語を補完していたのかもしれませんね。職業を決めるクラウンは20種類以上ありますが、あえて「すっぴん」しばりなど制限プレイをしてみるとまた違った楽しみがあると思います。このクラウンの使い方でゲームの難易度が大きく変わってくるため、RPG初心者から上級者までさまざまな楽しみ方ができるのではないでしょうか？　とりあえずラスボスを倒しましたが、隠しクラウンや通信プレイをすることで入手できるアイテムなどを集めきっていないので、まだまだたっぷりと遊ぶことができそうです！

クリア▶○　｜　プレイ時間▶33時間

前のページで言い残したことを少し。物語についてゲーム中であまり語られていない部分が多いぶん、その雰囲気についてはもう少し感じたことを知りたいかも。　**（おしょう）**

読者レビュー

Ys SEVEN（イース セブン）
●発売中（9月17日発売）　●日本ファルコム
●A・RPG　●通常版¥6,090（税込）／限定版¥7,980（税込）

『Ys SEVEN』は移動が快適というだけで大合格点です！　RPGは移動に最も時間を費やすので、そこが不便なら徐々にストレスがたまります。だけど、この『Ys SEVEN』は移動速度がとんでもなく速い。普通に歩いていてもそれなりに速いんですが、⊗ボタンの回避行動を使うとさらに超スピード移動となり、イライラする事がまったく無い。（次ページへ続く）

レビュータイトル

レビュアーB班

- BAYONETTA（ベヨネッタ）
- ペルソナ3ポータブル
- 3Dドットゲームヒーローズ



N

●年齢：22歳　●出身地：東京都
●性別：女　●好きなマラソン選手：金栗四三

おもしろいことなら何でもやりたい雑食性。けどピーマンとキノコは嫌い。好きなマラソン選手は金栗四三。日本初のオリンピック選手で、なんと足袋で世界記録を27分も更新したつわものです。さまざまなアクシデントでオリンピックの記録は出ませんでしたが、その「さまざま」がおもしろいので大好きです!!



ツヅライ

●年齢：25歳　●出身地：東京都
●性別：男　●好きなマラソン選手：エリック・ワイナイナ

最近は仕事でてんやわんや。おまけに私用などもかぶり、仕事→私用→仕事のコンボでほぼ家に帰れず。ふかふかな布団でゆっくり寝たい……。それはさておき好きなマラソン選手ですが、なんといってもワイナイナ。ＴＶ番組のオールスター感謝祭で、芸人たちをごぼう抜きしていったときは感動さえ覚えました。

BAYONETTA（ベヨネッタ）

PS3 / Xbox 360
●発売元：セガ／開発元：プラチナゲームズ（PS3版移植開発：セガ）
●ACT　●￥7,980（税込）（記事はP.32）
発売中（10月29日発売）



▲セガとプラチナゲームズがタッグを組んで開発する"クライマックス・アクション"ゲーム。簡単な操作で敵を攻撃し、爽快感抜群の派手なアクションが楽しめる。

90　セクシーでスタイリッシュなアクションに"魅せ"られる！

とにかくベヨネッタがセクシーで格好いい！　魔女狩りや天使といった重たくなりがちな題材ながら、キャラの魅力とコミカルな演出で気楽に楽しませてくれました。最初はノーマルでプレイしていたのですが、死にまくるベヨネッタの姿に心が折れてイージーに。難易度をチャプターごとに切り替えられるのがすごくありがたい！　そうすると死にまくっていた今までが嘘のようにサクサク進み、無事クリアできました。難易度はベリーイージーまで選択できるので、アクションが苦手な人にもオススメできますね。パンチとキックの2ボタンの組み合わせで簡単に、しかも多彩なコンボが発動するのが爽快。カメラ視点が若干遠く感じることもありますが、３Ｄ酔いをしやすい私にとっては逆にありがたかったです。ＢＧＭはクラシックやジャズ音楽のアレンジが多く、特に戦闘中に流れる『Fly Me to the Moon』がとても印象的でした。

クリア ▶ ○　プレイ時間 ▶ 6時間

95　セクシーさとカッコよさを武器に天に抗う！

強くて、セクシーかつ、カッコイイ魔女を思いのままに操ることができる快感がたまらなくイイ！　敵も悪魔ではなく、天使をひたすら蹴散らしていくという部分もなかなか新鮮です。操作は２種類のボタンをテンポよく押して攻撃を繰り出すシンプルなものですが、ボタンの組み合わせ次第で攻撃方法が変化するのは見ていて飽きないおもしろさアリ。個人的には拷問器具を使って、派手に敵を倒していくのがイイ感じ。また、ショップで武器や新しい技を買い、自分だけの「ベヨネッタ」を構築していける自由度の高さも魅力的。ただ、アイテムのまとめ買いができなかったり、比較的長いロードがひんぱんに入るので少々テンポが悪くなりがち。それに加えボスと戦闘に入った直後は、高確率で不意打ちとも思える攻撃を受けるなど、気の抜けない攻撃も多く難しく感じることも。初プレイでは、ゆっくり腰を据えてのプレイを推奨。

クリア ▶ ○　プレイ時間 ▶ 10時間

ペルソナ3ポータブル

PSP
●アトラス
●RPG　●各￥6,279（税込）（記事はP.100）
11/1発売



▲2006年にPS2で発売された『ペルソナ3』がPSPに登場！　PSP版では新規要素が加えられ、戦闘システム「かばう」をはじめ、「女性主人公」でのプレイが可能になった。

90　女子高生としての生活を堪能！

今までの『ペルソナ』シリーズを遊んだことがないのですが、待望の女性主人公を導入！　ということで選んでみました。装備品やペルソナの外見が違うのはもちろん、コミュキャラや部活も女性主人公だけの物が用意されているのが嬉しいですね。一緒に戦う仲間全員とコミュが作れるので、男性キャラとの恋愛イベントが発生してニヤニヤしたり。戦闘ＢＧＭも専用の物が用意されているなど、発見がたくさんでまったく飽きませんでした。タルタロスの塔探索では、エントランスに回復装置（有料）が設置されているので、探索を進めるのもあまり面倒くさくなかったですね。弱点属性で攻撃すると、ひっくりかえってダウンする敵がかわいくて好きだなぁ。合体攻撃発動時などに入るセリフやカットインも格好良い。やり逃した依頼や、両主人公の違いをもっと楽しむために、クリアする前から二周目もプレイする気満々です！

クリア ▶ ×　プレイ時間 ▶ 35時間

80　仲間と、そしてお目当ての子の絆をゲット！

やっぱり女の子とお近づきになりたい！　ということで男性主人公をチョイス。「コミュニティ」のランク上げ、シャドウ討伐のほか、ときには自分を磨いたりと、やるべきことは多いが、これらをどう両立していくのかもこのゲームの醍醐味。戦闘パートの「タルタロス」を含むいくつかの要素に、期日が設けられているのもさらにゲーム性を引き立たせている。ダンジョン内に配置されているボスは手強く、キャラクターやペルソナのレベルを十分に上げていないと厳しい。そのためのレベルアップにかける時間が必要で、サクサクと進めるのは難しい。同じく「コミュニティ」のランク上げも曜日の規制がかかり、女の子とお近づきになるにも時間が必要。じっくり時間をかけて「コミュニティ」やペルソナが育っていく様を見るのは楽しく、行く末はハーレム状態も可能という点に価値を見いだせるのなら間違いなく買い！

クリア ▶ ×　プレイ時間 ▶ 20時間

3Dドットゲームヒーローズ

PS3
●発売元：フロムソフトウェア／開発元：シリコンスタジオ
●A・RPG　●￥7,140（税込）（記事はP.275）
11/5発売



▲PS3のスペックを活用して「ドットでありながら3Dゲーム」という、どこか懐かしくも、新しいA・RPGを実現。主人公キャラクターを自由にエディットして、冒険できる。

80　懐かしいのが新しい!?

昔ながらの「王道」と「お約束」がこれでもかと詰め込まれた作品。ドット絵のキャラがえんえんと足踏みしている世界がそのまま３Ｄになったような町並みに、子供時代を思い出しました。懐ゲーのパロディも満載で、町の住人に話を聞いてはニヤリとさせられることもしばしば。ミニゲームや隠しアイテムなどのやり込み要素も充実しており、ヒビのある壁に爆弾を使うと秘密の部屋や通路が現れるという仕様は、いつの時代も、私を壁のヒビ探しの旅に駆り立てます。謎解きは単純なのですが、最初のダンジョンでそれが長いこと解けなかったときは自分を責めたくなりました。アイテムを買うときに個数指定ができないなど、システム面でストレスを感じましたが、それさえも昔ながらと言えるかも？　ネタを理解できる人には楽しめる作品だと思います。昔の作品ネタがわからない人には、ぜひ親御さんとプレイして欲しいですね。

クリア ▶ ○　プレイ時間 ▶ 15時間

80　２Ｄから３Ｄへ、これぞ現代ＲＰＧ!?

どこかで見たことのある世界観に、どこかで見たことのあるようなアクションやシステムの数々。あの２Ｄゲームを３Ｄにしたらこんな感じなのかなと思わせる作り込みの細かさには脱帽です。物語は王道ですが、ほぼすべてがギャグテイストでコミカル。気がつけば、その話見たさに物語を進めている自分がいました。その一方、ダンジョンやフィールドなどＲＰＧの基礎ともいえる部分はマジメそのもの。場面によっては、入手した「サブウェポン」を、効果的に使用していかないと突破できなかったりするシビアさに、懐かしさすら覚えます。ダッシュレースなど、単に最速を目指す簡単なミニゲームも多数あり、やればやるほど奥が深くて楽しい。ただ、レトロ感を出すのはいいのですが、アイテムの購入時にまとめて買えなかったり、フィールド中のギミックが見えづらいなど、意識するあまり残念な部分もちらほら。

クリア ▶ ○　プレイ時間 ▶ 15時間

» レビュアーに一言

『3Dドットゲームヒーローズ』については、結局謎解きが難しいのか単純なのかどっちなの（笑）。パロディ要素以外の面ももうちょい突っ込んでほしい～。　**（おしょう）**

ありゃりゃ、2人とも『ポータブル』が『P3』初体験なのね……。本作ならではのインターフェイスの改良点については触れてほしかったなあ。　**（おしょう）**

読者レビュー　Ys SEVEN（イース セブン）
●発売中（9月17日発売）　●日本ファルコム
●A・RPG　●通常版￥6,090（税込）／限定版￥7,980（税込）

（続き）またフィールドの敵もザクザク倒せるので、戦闘で必要以上に足止めされる事もない。目的地への移動に関しても、マップに旗が表示され、目的地を見失うこともないし、ワープが使えるようになると無駄な移動も省けます。本作の移動まわりは本当にいたれりつくせりで、とにかくストレスフリーでプレイすることができました。（北海道・ローゼンカバリー）




『ポケットモンスター』2作が約100万本をそれぞれ売り上げ1・2フィニッシュ!

電撃ゲームスランキング

RANKING

集計期間 8月31日～9月26日

装いも新たに始まりました電撃ゲームスランキング！アスキー総研によるソフト売り上げのほか、アンケート・投稿をもとにした読者購入ランキングも掲載！

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

バンダイナムコゲームスのPS3タイトルが、どちらも25万本前後を販売して4位・5位にランクイン！

1 ポケットモンスター　ハートゴールド
DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12
月間：103万5112本
累計：103万5112本



『ポケットモンスター』同士の勝負は、僅差で『ハートゴールド』が勝利！　GB版で『銀』を買った人が選んでいるのかも？

2 ポケットモンスター　ソウルシルバー
DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12
月間：103万3440本
累計：103万3440本



伝説のポケモン「ルギア」が描かれた『ソウルシルバー』。1700本差で2位に。それでも3位以下を大きく引き離しています。

3 トモダチコレクション
DS ■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18
月間：31万7078本
累計：122万2147本



6月発売ながらも根強い人気を誇る『トモダチコレクション』。今月ぶんの集計でついに100万本を突破しています。

4 テイルズ オブ ヴェスペリア
PS3 ■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥7,800 ■09.09.17
月間：27万5582本
累計：27万5582本



Xbox 360版発売の1年後ながら、PS3専用の追加要素で大躍進した『テイルズ オブ ヴェスペリア』。早くもXbox 360版越えを達成。

5 機動戦士ガンダム戦記
PS3 ■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥8,379 ■09.09.03
月間：24万4303本
累計：24万4303本



分身となるパイロットを作成して、部隊の一部としても戦える『機動戦士ガンダム戦記』。豊富なミッションモードが好評なようです。

順位	タイトル	情報	月間	累計	機種
6	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	■スクウェア・エニックス ■RPG ¥5,980 ■09.07.11	16万4490本	394万8489本	DS
7	実況パワフルプロ野球 ポータブル4	■スクウェア・エニックス ■RPG ¥5,980 ■09.07.11	16万559本	16万559本	PSP
8	Wii Sports Resort	■スクウェア・エニックス ■RPG ¥5,980 ■09.07.11	13万6114本	121万2309本	Wii
9	サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY	■スクウェア・エニックス ■RPG ¥5,980 ■09.07.11	12万7675本	12万7675本	DS
10	ラブプラス	■スクウェア・エニックス ■RPG ¥5,980 ■09.07.11	8万7215本	8万7215本	DS
11	遊戯王ファイブディーズ TAG FORCE 4	■KONAMI ■TBL ■¥5,250 ■09.09.17	6万8094本	6万8094本	PSP
12	モンスターハンター3（トライ）	■カプコン ■ACT ■¥7,340 ■09.08.01	5万9120本	89万2538本	Wii
13	スローンとマクヘールの謎の物語2	■レベルファイブ ■PZG ■¥3,500 ■09.09.03	4万9465本	4万9465本	DS
14	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	■カプコン ■ACT ■¥3,140 ■08.10.30	4万6837本	97万7047本	PSP
15	Ys SEVEN(イース セブン)	■日本ファルコム ■RPG ■¥6,090 ■09.09.17	4万1444本	4万1444本	PSP
16	日本経済新聞社監修 知らないままでは損をする「モノやお金のしくみ」DS	■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.08.27	3万3759本	5万0549本	DS
17	アイドルマスター ディアリースターズ	■バンダイナムコゲームス ■AVG ■¥6,279 ■09.09.17	3万3669本	3万3669本	DS
18	コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	■スクウェア・エニックス ■STG ■¥2,940 ■09.09.10	3万3575本	3万3575本	PS3
19	ぷよぷよ7	■セガ ■PZG ■¥5,040 ■09.07.30	3万2737本	17万7137本	DS
20	Halo 3: ODST	■マイクロソフト ■STG ■¥7,140 ■09.09.24	2万9950本	2万9950本	Xbox 360
21	FOREVER BLUE 海の呼び声	■任天堂 ■AVG ■¥5,800 ■09.09.17	2万6949本	2万6949本	Wii
22	ペンギンの問題X 天空の7戦士	■KONAMI ■AVG ■¥5,250 ■09.07.23	2万6706本	14万4970本	DS
23	侍道2ポータブル	■スパイク ■A・AVG ■¥3,990 ■09.09.03	2万5081本	2万5081本	PSP
24	428 ～封鎖された渋谷で～	■スパイク ■AVG ■¥7,140 ■09.09.03	2万3808本	2万3808本	PSP
25	家庭教師ヒットマン REBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト	■マーベラスエンターテイメント ■FTG ■¥5,229 ■09.09.17	2万3028本	2万3028本	PSP
26	おかえり!ちびロボ!ハッピーリッチー大そうじ!	■任天堂 ■A・AVG ■¥4,800 ■09.07.23	2万744本	13万3006本	DS
27	コール オブ デューティ4 モダン・ウォーフェア	■スクウェア・エニックス ■STG ■¥2,940 ■09.09.10	1万7974本	1万7974本	Xbox 360
28	ソウルキャリバー Broken Destiny	■バンダイナムコゲームス ■FTG ■¥6,279 ■09.08.27	1万7943本	4万5297本	PSP
29	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	■バンダイナムコゲームス ■SLG ■¥7,329 ■09.08.06	1万7916本	30万0794本	PS2
30	ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝 -アヴァロンの謎-	■アクアプラス ■S・RPG ■¥6,825 ■09.09.17	1万7903本	1万7903本	PS3

電撃ゲームスの読者がソフトを購入した、生のランキングがわかります!!

Readers 回 読者購入ランキング　TOP30

いよいよ始まった読者購入ランキング。販売店1･2位の『ポケットモンスター』をおさえて、『DQ9』がトップ！

1 ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人

DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■09.07.11 — 18632 Point



やはり一番人気は『ドラゴンクエストⅨ』。発売から4カ月半が経った今でも、まだまだ人気のようです。

2 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

DS ■発売：(株)ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■09.09.12 — 14036 Point



市場の売り上げランキングと同調するように、読者にも購入が見られる『ポケットモンスター　ハートゴールド・ソウルシルバー』。

3 テイルズ オブ ヴェスペリア

PS3 ■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥7,800 ■09.09.17 — 11616 Point



ここでも『テイルズ オブ ヴェスペリア』が強い！　シリーズ初の劇場版も全国の映画館で放映中です。

4 モンスターハンター3(トライ)

Wii ■カプコン ■ACT ■¥7,340 ■09.08.01 — 9680 Point



10月25日に「モンスターハンターフェスタ」全国大会も行われ、まだまだ盛り上がりを見せる『モンスターハンター3(トライ)』。

5 テイルズ オブ バーサス

PSP ■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,200 ■09.08.06 — 6292 Point



『テイルズ オブ バーサス』が並みいる強豪を退けて、5位に。電撃読者と『テイルズ オブ』シリーズの相性の良さがわかりますね。

順位	タイトル	機種	Point	データ
6	機動戦士ガンダム戦記	PS3	5808	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥8,379 ■09.09.03
7	サガ2 秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY	DS	4114	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,980 ■09.09.17
8	428 ～封鎖された渋谷で～	PSP	3872	■スパイク ■AVG ■¥7,140 ■09.09.03
9	Ys SEVEN(イース セブン)	PSP	3388	■日本ファルコム ■RPG ■¥6,090 ■09.09.17
10	SDガンダム　ジージェネレーション ウォーズ	PS2	3146	■バンダイナムコゲームス ■SLG ■¥7,329 ■09.08.06
11	ソウルキャリバー Broken Destiny	PSP	3086	■バンダイナムコゲームス ■FTG ■¥6,279 ■09.08.27
12	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	PSP	3057	■カプコン ■ACT ■¥3,140 ■08.10.30
13	実況パワフルプロ野球 ポータブル4	PSP	2904	■KONAMI ■SPG ■¥5,250 ■09.09.17
14	ディシディア ファイナルファンタジー	PSP	2662	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,800 ■09.12.18
15	ペルソナ	PSP	2420	■アトラス ■RPG ■¥5,229 ■09.04.29
16	ラブプラス	DS	2314	■KONAMI ■ETC ■¥5,800 ■09.09.03
17	Kingdom Hearts 358/2 Days	DS	2178	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,695 ■09.05.30
18	トモダチコレクション	DS	2071	■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18
19	バイオハザード5	PS3	1936	■カプコン ■ACT ■¥8,800 ■09.03.05
20	428 ～封鎖された渋谷で～	PS3	1694	■スパイク ■AVG ■¥7,140 ■09.09.17
21	ドリームクラブ	Xbox 360	1610	■ディースリー・パブリッシャー ■SLG ■¥7,140 ■09.08.27
22	マグナカルタ2	Xbox 360	1587	■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥8,379 ■09.08.06
23	To Heart2 PORTABLE	PSP	1563	■アクアプラス ■AVG ■¥5,040 ■09.07.30
24	おおかみかくし	PSP	1507	■KONAMI ■AVG ■¥5,500 ■09.08.20
25	アイドルマスター ディアリースターズ	DS	1457	■バンダイナムコゲームス ■AVG ■¥6,279 ■09.09.17
26	クライシスコア -ファイナルファンタジーⅦ-	PSP	1423	■スクウェア・エニックス ■A・RPG ■¥6,090 ■07.09.13
27	マクロスアルティメットフロンティア	PSP	1368	■バンダイナムコゲームス ■STG ■¥5,229 ■09.10.01
28	初音ミク -Project DIVA-	PSP	1354	■セガ ■ETC ■¥6,090 ■09.07.02
29	BLAZBLUE	PS3	1210	■アークシステムワークス ■FTG ■¥7,140 ■09.06.25
30	Gears of War 2	Xbox 360	1053	■マイクロソフト ■ACT ■¥8,190 ■09.07.30

Market VS Readers　10年目の最新作！「ポケモン」ブランドの成熟

実際にゲーム市場で売れているタイトルのランキングと、ゲーム雑誌を読んでくださる熱心なゲームユーザーが本当に買って遊んでいるソフトのランキング。これを比べてみようというのが、新型ゲーム雑誌・電撃ゲームスの新型ランキングページでございます。よろしくお願いいたします。ということころで第1回の結果ですが、強みを見せたのは『ポケットモンスター』。『金』『銀』の移植作である『ハートゴールド』『ソウルシルバー』が発売されたのですが(9月12日)、それぞれ約100万本売れています(9月末時点)。これは予想どおり、順当なところですが、読者アンケートの結果でも『ドラゴンクエストⅨ』に続いて第2位に入っています(タイトル別に見ても第4位と第5位)。"ポケモン"というと子どものゲームというイメージがあるかもしれませんが、今回は発売前から「予約しているのは子供ではなく、20代後半から30代」という声が上がっていました。つまり、10年前に『金』『銀』を遊んでいたユーザーが中心となって遊ばれているのではないかということで、それはそのまま、ゲーム雑誌の読者層とも合致します。いわゆる子供とゲームユーザー層。その双方から支持されている。強いわけです。

読者の声　『ドラゴンクエストⅨ』：7月に購入してからずっとやってます(24歳、男性)、家族のぶんも合わせて4本買いました(32歳、男性)、ちゃんと『DQ』らしい『DQ』で安心しました(36歳、男性)　『機動戦士ガンダム戦記』：まさしく戦場にいるような感じ(27歳、男性)

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

期待のソフトでは12月17日に発売を控えた『ファイナルファンタジーXIII』が圧倒的な強さを見せた！

読者人気ランキング

設問　最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください





順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.07.11	13151 Point
2	モンスターハンター3(トライ)	Wii	カプコン	ACT	¥7,340	09.08.01	7812 Point
3	テイルズ オブ ヴェスペリア	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,800	09.09.17	7308 Point
4	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	DS	発売：(株)ポケモン／販売：任天堂	RPG	¥4,800	09.09.12	6804 Point
5	モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best	PSP	カプコン	ACT	¥3,140	08.10.30	6048 Point
6	機動戦士ガンダム戦記	PS3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥8,379	09.09.03	2772 Point
7	実況パワフルプロ野球 ポータブル4	PSP	KONAMI	SPG	¥5,250	09.09.17	2016 Point
8	テイルズ オブ バーサス	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,200	09.08.06	1764 Point
9	ディシディア ファイナルファンタジー	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,800	09.12.18	1512 Point
10	428 ～封鎖された渋谷で～	PSP	スパイク	AVG	¥5,040	09.09.17	1417 Point
11	Ys SEVEN(イース セブン)	PSP	日本ファルコム	RPG	¥6,090	09.09.17	1347 Point
12	ペルソナ4	PS2	アトラス	RPG	¥7,329	09.07.10	1260 Point
13	SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	PS2	バンダイナムコゲームス	SLG	¥7,329	09.08.06	1210 Point
14	ソウルキャリバー Broken Destiny	PSP	バンダイナムコゲームス	FTG	¥6,279	09.08.27	1116 Point
15	トモダチコレクション	DS	任天堂	ETC	¥3,800	09.06.18	1008 Point
16	Demon's Souls	PS3	SCE	A・RPG	¥6,980	09.02.05	961 Point
17	Halo 3：ODST	Xbox 360	マイクロソフト	ACT	¥7,140	09.09.24	959 Point
18	NINJA GAIDEN Σ2	PS3	テクモ	ACT	¥7,800	09.10.01	898 Point
19	PATAPON2 ドンチャカ♪	PSP	SCE	ACT	¥4,980	08.11.27	817 Point
20	アイドルマスター ディアリースターズ	DS	バンダイナムコゲームス	AVG	¥6,279	09.09.17	756 Point

期待のソフトランキング

設問　これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください





順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	24698 Point
2	ペルソナ3ポータブル	PSP	アトラス	RPG	¥6,279	09.11.01	11040 Point
3	光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	09.10.29	7176 Point
4	キングダムハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090(税込)	10.01.09	6624 Point
5	ドラゴンクエストVI 幻の大地	DS	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	5812 Point
6	大神伝 ～小さき太陽～	DS	カプコン	ACT	価格未定	2010年予定	4416 Point
7	スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- INTERNATIONAL	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥8,190	10.02.04	4232 Point
8	テイルズ オブ グレイセス	Wii	バンダイナムコゲームス	RPG	¥7,329	09.12.10	3864 Point
9	ファンタシースターポータブル2	PSP	セガ	A・RPG	¥5,040	09.12.03	3680 Point
10	エンド オブ エタニティ	PS3 / Xbox360	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	3578 Point
11	戦国無双3	Wii	コーエー	ACT	¥7,140	09.12.03	3496 Point
12	BAYONETTA(ベヨネッタ)	PS3 / Xbox360	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	3349 Point
13	ファイナルファンタジーXIV	PS3 / PC	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	3104 Point
14	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	価格未定	2010年予定	3087 Point
15	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,279	09.12.03	2944 Point
16	レイトン教授と魔神の笛	DS	レベルファイブ	AVG	¥5,040	09.11.26	2810 Point
17	バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ	Wii	カプコン	STG	¥7,340	10.01.14	2760 Point
18	ニーア レプリカント	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2010年発売予定	2678 Point
19	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	2653 Point
20	戦国BASARA3	Wii / PS3	カプコン	ACT	価格未定	2010年発売予定	2576 Point

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いまでも掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングへは、アンケートハガキ(P.226)からお答え下さい。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書き下さい。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声 『テイルズ オブ グレイセス』：いよいよ発売日も決まって楽しみです。絶対買います（24歳、女性）『ニーア レプリカント』：誌面で見たキャラクターが魅力的（30歳、男性）『ファイナルファンタジーXIII』：これをやらないと年を越せない（29歳、男性）

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.226の読者アンケートを記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
1	5日	古文漢文DS	IEインスティテュート	¥3990/ETC	
2	5日	最新過去問題・二次試験対策 英検 完全版	IEインスティテュート	¥3990/ETC	
3	5日	数学マスターDS	IEインスティテュート	¥3990/ETC	
4	5日	つなげて!パイプマニア	クリエイティヴ・コア	¥3990/PZG	
5	5日	WireWay(ワイヤーウェイ)	KONAMI	¥3800/ACT	
6	5日	リカちゃんDS もっとおんなのこレッスン オシャレもおしごとおてつだい♥だいすき!	タカラトミー	¥5040/ETC	
7	5日	サモンナイトX ～Tears Crown～	バンダイナムコゲームス	¥6279/RPG	256
8	5日	たまごっちのなりきりチャンネル	バンダイナムコゲームス	¥5229/ETC	
9	5日	サクラノート ～いまにつながるみらい～	マーベラスエンターテイメント	¥5229/AVG	
10	12日	ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター	カプコン	¥4190/RPG	253
11	12日	世界史DS	IEインスティテュート	¥3990/ETC	
12	12日	日本史DS	IEインスティテュート	¥3990/ETC	
13	12日	うちの3姉妹DS2 ～3姉妹のお出かけ大作戦～	カルチャーブレーン	¥5040/ETC	
14	19日	モンスターファインダー	アルファ・ユニット	¥5040/ETC(※1)	
15	19日	あこがれガールズコレクション ラブリーようちえん日記	クリエイティヴ・コア	¥5040/AVG	
16	19日	ウィザードリィ ～生命の楔～	ジェンタープライズ	¥5229/RPG(※2)	
17	19日	ムーミン谷のおくりもの	ソニックパワード	¥5040/AVG	
18	19日	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック	任天堂	¥4800/SPG	261
19	19日	ドラベース2 熱闘ウルトラスタジアム	バンダイナムコゲームス	¥5229/SPG	
20	26日	英検完全版	IEインスティテュート	¥3990/ETC	
21	26日	お茶犬の部屋DS4 ～お茶犬ランドでほっとしよ?～	エム・ティー・オー	¥5040/ETC	
22	26日	シムアニマル アフリカ	エレクトロニック・アーツ	¥4980/SLG	
23	26日	学研 えいご三昧DS	学習研究社	¥3990/ETC	
24	26日	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ACT	
25	26日	クッキングママ3	タイトー	¥5040/ETC	
26	26日	ストライクウィッチーズ 蒼空の電撃戦 新隊長 奮闘する!	ラッセル	¥5229/SLG	
27	26日	ストライクウィッチーズ 蒼空の電撃戦 新隊長 奮闘する! 限定版	ラッセル	¥7329/SLG	
28	26日	レイトン教授と魔神の笛	レベルファイブ	¥5040/AVG	
29	11月	DS陰山メソッド まる×まる社会科	小学館	¥3990/ETC	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
30	3日	かものはしかも。あいまい生活のすすめ	アスキー・メディアワークス	¥5040/ETC	
31	3日	ユグドラ・ユニゾン ～聖剣武勇伝～	アトラス	¥6279/SLG	261
32	3日	カールじいさんの空飛ぶ家	イーフロンティア	¥5040/A・AVG	
33	3日	パワプロクンポケット12	KONAMI	¥5250/SPG	188
34	3日	クロストレジャーズ	スクウェア・エニックス	¥5229/RPG	204
35	3日	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC	
36	3日	人生ゲーム	タカラトミー	¥3990/TBL	
37	3日	1500DS Spirits 将棋V	タスケ	¥1575/TBL	
38	3日	1500DS Spirits 麻雀V	タスケ	¥1575/TBL	
39	3日	スティッチ!DS オハナとリズムで大冒険	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040/AVG	
40	3日	シグナル(仮)	ディースリー・パブリッシャー	¥5460/AVG	
41	3日	シグナル 限定版(仮)	ディースリー・パブリッシャー	¥7560/AVG	
42	3日	怪獣バスターズ	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	66
43	3日	リラックマ★リズム まったり気分でだらららン♪	ロケットカンパニー	¥5040/ETC	
44	3日	新「脳強」育	マーベラスエンターテイメント	¥7600/PZG	
45	10日	チャーム ガールズ クラブ わたしのファッションモール	エレクトロニック・アーツ	¥2980/ETC	
46	10日	チャーム ガールズ クラブ わたしのファッションショー	エレクトロニック・アーツ	¥2980/ETC	
47	10日	モノクロブー&ベビーブー くるりんBOO	クリエイティヴ・コア	¥3990/PZG	
48	10日	極限脱出 9時間9人9の扉	スパイク	¥5040/AVG	252
49	10日	くるくる◇プリンセス ～ときめきフィギュア☆めざせ!バンクーバー～	スパイク	¥5040/ACT	
50	10日	AGAIN FBI超心理捜査官	テクモ	¥5040/AVG	
51	10日	ルミナスアーク3アイズ	マーベラスエンターテイメント	¥5229/S・RPG	196
52	10日	ミニ四駆DS	ロケットカンパニー	¥5040/SLG	
53	17日	アンパンマンとあそぼ あいうえお教室DX	アガツマ・エンタテインメント	¥4410/ETC	
54	17日	Dear Girl～Stories～ 響 響特訓大作戦!	アスキー・メディアワークス	¥5040/AVG	
55	17日	Dear Girl～Stories～ 響 響特訓大作戦! 限定版	アスキー・メディアワークス	¥7140/AVG	
56	17日	ブーベガールDS	アルヴィオン	¥5600/ETC	
57	17日	ジュエルペット2 ～魔法のDS キラピカリ～ン☆～	エム・ティー・オー	¥5040/ETC	
58	17日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS オレがボス! 最強ファミリー大戦	タカラトミー	¥5040/SLG	
59	17日	家庭教師ヒットマン REBORN!DS オレがボス! 最強ファミリー大戦 限定プレミアムBOX	タカラトミー	¥6279/SLG	
60	17日	冬のソナタDS	ディースリー・パブリッシャー	¥5229/ETC	
61	17日	DECA SPORTA(デカスポルタ) DSでスポーツ"10"種目!	ハドソン	¥5040/SPG	257
62	22日	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士	ガスト	¥5040/RPG	130
63	22日	リーナのアトリエ シュトラールの錬金術士 限定版	ガスト	¥7140/RPG	130
64	23日	ゼルダの伝説 大地の汽笛	任天堂	¥4800/ACT	
65	24日	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト	¥5040/AVG	
66	24日	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]☆ヤマトナデシコ	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	
67	24日	PostPetDS 夢見るモモと不思議なペン	マーベラスエンターテイメント	¥5040/ETC	
68	12月	交渉人DS	アルファ・ユニット	価格未定/AVG	
69	12月	ニード・フォー・スピード ナイトロ	エレクトロニック・アーツ	¥4980/RCG	
70	12月	真・戦国天下統一 ～群雄たちの争乱～	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	
71	12月	現代大戦略DS ～一触即発・軍事バランス崩壊～	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	
72	12月	コロぱた(仮)	ラックプラス	¥5040/ACT	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
73	冬	ペットショップ物語DS2	タイトー	¥5040/AVG	
74	冬	不思議のダンジョン 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	スパイク	価格未定/RPG	246
75	冬	無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	261
76	冬	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	価格未定/SLG	257

2009年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
77	2009年	はち恋	エレクトロニック・アーツ	価格未定/AVG	
78	2009年	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定/FTG	
79	2009年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC	
80	2009年	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/ETC	
81	2009年	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂	価格未定/SLG	
82	2009年	スヌーピーの愛犬DS	ハチコウ商事	¥5040/ETC	
83	2009年	HUDSON×GReeeeN(仮)	ハドソン	価格未定/ETC	

2010年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
84	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	¥5040/STG	
85	28日	RPGツクールDS	エンターブレイン	¥5460/ETC	257
86	28日	ゲームブックDS 鋼殻のレギオス	ブロッコリー	¥5040/AVG	
87	28日	ゲームブックDS 鋼殻のレギオス 初回限定版	ブロッコリー	¥7140/AVG	
88	28日	リヴリーガーデン	マーベラスエンターテイメント	¥5040/SLG	
89	1月	三国志DS 3	コーエー	¥5040/SLG	
90	1月	日本フットサルリーグ公認 みんなのDSフットサル2	ジョルダン	¥4179/SPG	

2010年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
91	25日	ひぐらしのなく頃に 絆 第四巻・絆	アルケミスト	¥5040/AVG	
92	25日	ひぐらしのなく頃に 絆 第四巻・絆 限定版BOX	アルケミスト	¥8190/AVG	
93	2月	堕天使の甘い誘惑×快感フレーズ	フリュー	¥5040/AVG	

2010年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
94	春	少年鬼忍伝 ツムジ	エレクトロニック・アーツ	価格未定/A・AVG	
95	春	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄編～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/AVG	
96	春	二ノ国	レベルファイブ	価格未定/RPG	247

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
97	2010年	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン	価格未定/A・AVG	
98	2010年	ゴースト トリック	カプコン	価格未定/ETC	
99	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定/RPG	
100	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定/AVG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
101	発売日未定	くにおくんの超熱血!大運動会	アークシステムワークス	価格未定/ETC	
102	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定/ACT	
103	発売日未定	電子メイド手帖 恋のいろは(仮)	SNKプレイモア	¥5040/SLG	
104	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
105	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/RCG	
106	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE	¥3990/AVG	
107	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE	¥3990/AVG	
108	発売日未定	南国育ちDS	コムシード	¥5040/ETC	
109	発売日未定	SuperLite2500 トルネードV	サクセス	¥2625/ACT	
110	発売日未定	DSクイズゲーム(仮)	ジャレコ	価格未定/PZG	
111	発売日未定	WiZmans World ワイズマンズワールド	ジャレコ	価格未定/RPG	206
112	発売日未定	ドラゴンクエストVI 幻の大地	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
113	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定/SPG	
114	発売日未定	マルチ対戦スポーツアクション(仮)	セガ	価格未定/SPG	
115	発売日未定	シミュレーション(仮)	タスケ	価格未定/SLG	
116	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定/ACT	
117	発売日未定	黄金の太陽DS(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
118	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
119	発売日未定	東京魔人學園帝戦帖	マーベラスエンターテイメント	価格未定/SLG	
120	発売日未定	どうぶつ島のチョビぐるみ3(仮)	ロケットカンパニー	価格未定/A・AVG	
121	発売日未定	メダロットDS カブトバージョン	ロケットカンパニー	¥5040/RPG	
122	発売日未定	メダロットDS クワガタバージョン	ロケットカンパニー	¥5040/RPG	

Wii

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
123	5日	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック	任天堂	¥5800/SPG	261
124	5日	めざせ!!釣りマスター ハドソン・ザ・ベスト	ハドソン	¥2940/ETC	
125	12日	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー	スクウェア・エニックス	¥7340/A・AVG	86
126	19日	ファミリーチャレンジWii	KONAMI	¥3675/ETC	
127	19日	ファミリーチャレンジWii(マット同梱版)	KONAMI	¥6090/ETC	
128	19日	CALLING ～黒き着信～	ハドソン	¥5040/AVG	
129	19日	太鼓の達人Wii ドドーンと2代目!	バンダイナムコゲームス	¥5040/ACT	259
130	19日	太鼓の達人Wii ドドーンと2代目! 太鼓とバチ同梱版	バンダイナムコゲームス	¥7980/ACT	259
131	26日	シムアニマル アフリカ	エレクトロニック・アーツ	¥6090/SLG	
132	26日	ぷよぷよ7	セガ	¥5040/PZG	
133	26日	NARUTO-ナルト-疾風伝 龍刃記	タカラトミー	¥6800/ACT	
134	26日	カラオケJOYSOUND Wii DX	ハドソン	¥7140/ETC	
135	26日	ラビッツ・ゴー・ホーム	ユービーアイソフト	¥6090/ACT	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
136	3日	アイソメトリック&カテテエクササイズ Wiiで骨盤 Fitness	IEインスティテュート	¥5040/ETC	
137	3日	カールじいさんの空飛ぶ家	イーフロンティア	¥6090/A・AVG	
138	3日	東京フレンドパークII 決定版 ～みんなで挑戦! 体感アトラクション～	スパイク	¥6090/SPG	
139	3日	戦国無双3	コーエー	¥7140/ACT	44
140	3日	戦国無双3 TREASURE BOX	コーエー	¥11865/ACT	44
141	3日	戦国無双3 特製クラシックコントローラPROセット	コーエー	¥8715/ACT	44
142	3日	戦国無双3 with Wii(特製クラシックコントローラPRO同梱)	コーエー	¥27300/ACT	44
143	3日	匠レストランは大繁盛!	ドラス	¥2040/ACT	
144	3日	Newスーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	¥5800/ACT	82
145	3日	桃太郎電鉄2010 戦国・維新ヒーロー大集合!の巻	ハドソン	¥6090/TBL	
146	3日	仮面ライダー クライマックスヒーローズW	バンダイナムコゲームス	¥6279/ACT	
147	5日	ポケパークWii ～ピカチュウの大冒険～	ポケモン	価格未定/A・AVG	
148	10日	ワールドサッカー ウイニングイレブン プレーメーカー 2010	KONAMI	¥6980/SPG	
149	10日	ワールドサッカー ウイニングイレブン プレーメーカー 2010 クラシックコントローラPRO(クロ)同梱版	KONAMI	価格未定/SPG	
150	10日	鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST -黄昏の少女-	スクウェア・エニックス	¥6090/AVG	259

ジャンルの表記 ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

151	10日	闘真伝	タカラトミー	¥7140/FTG	
152	10日	テイルズ オブ グレイセス	バンダイナムコゲームス	¥7329/RPG	184
153	17日	ニード・フォー・スピード ナイトロ	エレクトロニック・アーツ	¥6090/RCG	
154	17日	F1 2009	コードマスターズ	¥6090/RCG	
155	17日	NHK紅白クイズ合戦	任天堂	¥4800/ETC	

冬発売予定のソフト

156	冬	MADWORLD(マッドワールド)	スパイク	価格未定/ACT	

2009年発売予定のソフト

157	2009年	ケンサクス(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
158	2009年	コズミックウォーカー(仮)	任天堂	価格未定/A・AVG	
159	2009年	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
160	2009年	ダイナミック斬(仮)	任天堂	価格未定/SLG	
161	2009年	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
162	2009年	星のカービィ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
163	2009年	みんなが主役のNHK紅白クイズ合戦(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
164	2009年	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	

2010年1月発売予定のソフト

165	14日	バイオハザード/ダークサイドクロニクルズ	カプコン	¥7340/STG	
166	28日	タツノコ VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	カプコン	価格未定/FTG	259

2010年発売予定のソフト

167	2010年	戦国BASARA3	カプコン	価格未定/ACT	60
168	2010年	スーパーモンキーボール アスレチック	セガ	価格未定/ETC	

発売日未定のソフト

169	発売日未定	HOSPITAL(仮)	アトラス	価格未定/ACT	
170	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
171	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/ACT	
172	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/未定	
173	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定/AVG	
174	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI	価格未定/A・AVG	
175	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI	価格未定/RPG	
176	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定/未定	
177	発売日未定	スーパーマリオギャラクシー2(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
178	発売日未定	METROID: Other M(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
179	発売日未定	Monado: Beginning of The World(仮)	任天堂	価格未定/RPG	
180	発売日未定	影の塔	ハドソン	価格未定/A・AVG	
181	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii 演歌・歌謡曲編	ハドソン	¥7140/ETC	
182	発売日未定	カラオケJOYSOUND Wii デュエット曲編	ハドソン	¥8190/ETC	
183	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
184	発売日未定	デジモン(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
185	発売日未定	川のぬし釣りシリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定/未定	
186	発売日未定	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	価格未定/ACT	
187	発売日未定	レッドスティール2	ユービーアイソフト	価格未定/ACT	

PlayStation Portable

11月発売予定のソフト

188	1日	ペルソナ3ポータブル	アトラス	¥6279/RPG	100・294
189	1日	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	スクウェア・エニックス	¥5040/ACT	132
190	1日	時限回廊	SCE	¥3980/PZG	
191	1日	MotorStorm Raging Ice	SCE	¥4980/RCG	
192	5日	NBAライブ10	エレクトロニック・アーツ	¥5250/SPG	
193	5日	コリン・マクレー:ダート2	コードマスターズ	¥5040/RCG	261
194	5日	みんなのナビ	ゼンリン	¥8190/ETC	
195	5日	ヴァルハラナイツ2 PSP the Best	マーベラスエンターテイメント	¥2800/A・RPG	
196	5日	NARUTO -ナルト- ナルティメットポータブル 無幻城の巻 PSP the Best	バンダイナムコゲームス	¥2800/ACT	
197	12日	いつかこの手が穢れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY-	アイディアファクトリー	¥6090/S・RPG	
198	12日	いつかこの手が穢れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY- スペシャルパック	アイディアファクトリー	¥7140/S・RPG	
199	12日	エクシズ・フォルス	アトラス	¥5229/RPG	248
200	12日	戦極姫 ~戦乱に舞う乙女達~	イエティ	¥6090/SLG	
201	12日	戦極姫 ~戦乱に舞う乙女達~ 限定版	イエティ	¥8190/SLG	
202	12日	ひぐらしの哭く頃に 雀	AQインタラクティブ	¥6090/TBL	
203	12日	ひぐらしの哭く頃に 雀 限定版	AQインタラクティブ	¥9240/TBL	
204	12日	ニード・フォー・スピード シフト	エレクトロニック・アーツ	¥5250/RCG	
205	12日	ルナ ~ハーモニー オブ シルバースター~	ガンホー・ワークス	¥5040/RPG	250
206	12日	WARSHIP GUNNER 2 PORTABLE	コーエー	¥5040/ACT	
207	12日	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J	セガ	¥6090/SLG	260
208	12日	バトルスピリッツ 輝石の覇者	バンダイナムコゲームス	¥5229/ETC	
209	12日	ショーン・ホワイト スノーボード ユービーアイ・ザ・ベスト	ユービーアイソフト	¥2940/SPG	
210	19日	ジャック×ダクスター ~エルフとイタチの大冒険~	SCE	¥4980/A・AVG	84
211	19日	アーマード・コア サイレントライン ポータブル	フロム・ソフトウェア	¥3990/ACT	211
212	26日	ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION	アルケミスト	¥6090/FTG	
213	26日	ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION 限定版	アルケミスト	¥9240/FTG	
214	26日	『パズル -ぼくらの48時間戦争-』	角川書店	¥6090/AVG	
215	26日	コーエー定番シリーズ 金色のコルダ2	コーエー	¥1575/SLG	
216	26日	喧嘩番長3 ~全国制覇~ PSP the Best	スパイク	¥2940/A・AVG	
217	26日	ぷよぷよ7	セガ	¥5040/PZG	
218	26日	SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable	SCE	¥4980/ACT	
219	26日	ワイルドアームズ クロスファイア PSP the Best	SCE	¥2800/S・RPG	
220	26日	ラ・ピュセル†ラグナロック	日本一ソフトウェア	¥5229/S・RPG	259
221	26日	ラ・ピュセル†ラグナロック 初回限定版	日本一ソフトウェア	¥7329/S・RPG	259
222	26日	Lの季節 ダブルポケット	5pb.	¥6090/AVG	
223	26日	Lの季節 ダブルポケット 初回限定版	5pb.	¥8190/AVG	
224	26日	学園ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE!	プロトタイプ	¥5460/AVG	
225	11月	R-TYPE TACTICSII -Operation BITTER CHOCOLATE-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040/SLG	

秋発売予定のソフト

226	秋	鉄拳6	バンダイナムコゲームス	価格未定/FTG	

12月発売予定のソフト

227	3日	ときめきメモリアル4	KONAMI	¥5250/SLG	200
228	3日	ファンタシースターポータブル2	セガ	¥5040/RPG	
229	3日	リトルビッグプラネット ポータブル	SCE	価格未定/ACT	
230	3日	機動戦士ガンダム ガンダム VS.ガンダム NEXT PLUS	バンダイナムコゲームス	¥6279/ACT	81
231	10日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI	¥4980/SPG	
232	10日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 ウイニングイレブン UEFA CHAMPIONS LEAGUE スペシャルパック	KONAMI	価格未定/SPG	
233	10日	ようこそ ひつじ村 ポータブル ぐっどぷらいす	サクセス	¥2940/SLG	
234	10日	大空軍 DAIKUUGUN	GAE	¥5040/STG	
235	10日	BLEACH~ソウル・カーニバル2~	SCE	価格未定/ACT	
236	10日	NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットアクセル3	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	78
237	10日	風雲新撰組 幕末伝 ポータブル	フロム・ソフトウェア	¥3990/ACT	
238	17日	あかね色に染まる坂 ぽーたぶる	GNソフトウェア	¥5460/AVG	
239	17日	あかね色に染まる坂 ぽーたぶる 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
240	17日	F1 2009	コードマスターズ	¥5040/RCG	
241	17日	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受難	日本一ソフトウェア	¥5229/AVG	
242	17日	クイーンズブレイド スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6090/S・RPG	
243	17日	クイーンズブレイド スパイラルカオス 激闘パック	バンダイナムコゲームス	¥10290/S・RPG	
244	17日	ダイスダイス◆ファンタジア	ブロッコリー	¥5229/TBL	
245	17日	ダイスダイス◆ファンタジア 限定版	ブロッコリー	¥7329/TBL	
246	23日	メタルスラッグXX	SNKプレイモア	¥5040/ACT	83
247	23日	SIMPLE 2500 シリーズ ポータブル!! Vol.13 THE 悪魔ハンターズ~エクソシスター~	ディースリー・パブリッシャー	¥2625/ACT	
248	23日	アサシンクリード ブラッドライン	ユービーアイソフト	¥5229/ACT	
249	24日	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川書店	¥6090/SLG	
250	24日	らき☆すた ネットアイドル・マイスター DXパック	角川書店	¥8190/SLG	
251	24日	マギウスタイル エタニティ ~世界樹と恋する魔法使い~	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
252	24日	マギウスタイル エタニティ ~世界樹と恋する魔法使い~ 限定版	GNソフトウェア	¥9240/AVG	
253	24日	水の旋律	サイバーフロント	¥5040/AVG	
254	24日	水の旋律 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
255	24日	ダライアスバースト	タイトー	¥5040/STG	
256	24日	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ~たぶる…またたび	ディンプル	¥5040/PZG	
257	12月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪]	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	261
258	12月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu~♪] ☆プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥8190/SLG	261
259	12月	街ingメーカー3(仮)	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/SLG	

冬発売予定のソフト

260	冬	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	価格未定/AVG	
261	冬	CR花の慶次 ~斬(仮)	AQインタラクティブ	価格未定/SLG	
262	冬	伝説の勇者の伝説 -LegendarySaga-	角川書店	価格未定/RPG	
263	冬	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GNソフトウェア	価格未定/AVG	
264	冬	みんなのテニス ポータブル	SCE	¥4980/SPG	
265	冬	勇者のくせになまいきだ:3D	SCE	価格未定/S・RPG	
266	冬	密室のサクリファイス	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/AVG	
267	冬	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー	¥6090/AVG	
268	冬	Last Escort -Club Katze- 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190/AVG	
269	冬	GOD EATER(ゴッドイーター)	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	249

2009年発売予定のソフト

270	2009年	うしろ	レベルファイブ	価格未定/RPG	

2010年1月発売予定のソフト

271	9日	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	スクウェア・エニックス	¥6090/RPG	114
272	14日	剣闘士 グラディエータービギンズ	アクワイア	¥5040/ACT	79
273	21日	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	セガ	¥6090/S・RPG	251
274	21日	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	バンダイナムコゲームス	¥5229/FTG	
275	21日	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES- 限定版リリカルBOX	バンダイナムコゲームス	¥13629/FTG	
276	28日	未来日記 -13人目の日記所有者-	角川書店	¥6090/AVG	
277	28日	11eyes CrossOver	5pb.	¥5040/AVG	
278	28日	11eyes CrossOver 限定版	5pb.	¥7140/AVG	
279	1月	忍者活劇 天誅 紅 Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990/ACT	
280	1月	電撃のピロト	ベストメディア	¥5040/AVG	

2010年2月発売予定のソフト

281	25日	の~ふぇいと!~only the power of will~	アルケミスト	価格未定/AVG	257
282	25日	家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル	マーベラスエンターテイメント	¥5229/ACT	
283	2月	夜明け前より瑠璃色な PORTABLE	角川書店	¥6090/AVG	
284	2月	真・マスターオブモンスターズ Final	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	
285	2月	.hack//Link	バンダイナムコゲームス	価格未定/A・RPG	

2010年3月発売予定のソフト

286	3月	ARMORED CORE LAST RAVEN Portable	フロム・ソフトウェア	¥3990/ACT	
287	3月	フェイト/エクストラ	マーベラスエンターテイメント	価格未定/RPG	192
288	3月	フェイト/エクストラ 限定版	マーベラスエンターテイメント	価格未定/RPG	192

2010年4月発売予定のソフト

289	1日	一騎当千 XROSS IMPACT	マーベラスエンターテイメント	¥5229/ACT	84
290	1日	一騎当千 XROSS IMPACT ニュー爆裂限定パック	マーベラスエンターテイメント	¥9975/ACT	84

2010年春発売予定のソフト

291	春	華ヤカ哉、我ガ一族	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
292	春	華ヤカ哉、我ガ一族 限定版	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
293	春	マリッジロワイヤル ~プリズムストーリー~	アスキー・メディアワークス	価格未定/AVG	
294	春	絶対迷宮グリム 七つの鍵と楽園の乙女	花梨エンターテイメント	価格未定/AVG	
295	春	金色のコルダ3	コーエー	¥6090/AVG	
296	春	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー	価格未定/AVG	
297	春	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー	価格未定/AVG	
298	春	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	KONAMI	価格未定/AVG	

2010年夏発売予定のソフト

299	夏	D.C. Girls Symphony Pocket ~ダ・カーポ~ ガールズシンフォニー ポケット	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	

2010年発売予定のソフト

300	2010年	ダンテズ・インフェルノ	エレクトロニック・アーツ	価格未定/A・AVG	
301	2010年	LAST RANKER(ラストランカー)	カプコン	価格未定/RPG	258
302	2010年	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	KONAMI	価格未定/ACT	24
303	2010年	絶対ヒーロー改造計画	日本一ソフトウェア	価格未定/RPG	122
304	2010年	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
305	2010年	うたの☆プリンスさまっ♪	ブロッコリー	価格未定/AVG	
306	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定/RPG	

発売日未定のソフト

307	発売日未定	星の降る刻 ポータブル	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
308	発売日未定	咲-Saki-(仮)	アルケミスト	価格未定/TBL	
309	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定/AVG	
310	発売日未定	ランドストーカー	クライマックス	価格未定/RPG	
311	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI	価格未定/AVG	
312	発売日未定	パワプロ サクセス・レジェンズ	KONAMI	価格未定/SPG	
313	発売日未定	FAIRY TAIL(フェアリーテイル)(仮)	KONAMI	価格未定/SPG	
314	発売日未定	ポップンミュージック ポータブル	KONAMI	¥5040/SLG	
315	発売日未定	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
316	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
317	発売日未定	RS Revolution(仮)	スパイク	価格未定/RCG	
318	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定/ACT	
319	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/S・RPG	
320	発売日未定	川のぬし釣り シリーズ	マーベラスエンターテイメント	価格未定/未定	

※1:「ニンテンドーDSi」専用タイトルです。 ※2:"Amazon.co.jp" 専売タイトルです。

PlayStation 3

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
321	5日	NBAライブ10	エレクトロニック・アーツ ¥7665／SPG	
322	5日	コリン・マクレー：ダート2	コードマスターズ ¥7140／RCG	261
323	5日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI ¥7980／SPG	
324	5日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 プレミアムPACK	KONAMI ¥34800／SPG	
325	5日	INFAMOUS ～悪名高き男～	SCE ¥5980／ACT	77
326	5日	3Dドットゲームヒーローズ	フロム・ソフトウェア ¥7140／RPG	255・294
327	12日	ニード・フォー・スピード シフト	エレクトロニック・アーツ ¥7665／RCG	
328	12日	ドラゴンボール レイジングブラスト	バンダイナムコゲームス ¥7329／ACT	76
329	12日	ショーン・ホワイト スノーボード ユービーアイ・ザ・ベスト	ユービーアイソフト ¥2940／SPG	
330	19日	ラチェット&クランク FUTURE2	SCE ¥5980／ACT	84
331	26日	マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス EA BEST HITS	エレクトロニック・アーツ ¥3129／STG	
332	26日	ミラーズエッジ EA BEST HITS	エレクトロニック・アーツ ¥3129／ACT	
333	26日	Fallout 3 PlayStation 3 the Best	ベセスダ・ソフトワークス ¥2940／RPG	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
334	3日	Fallout 3: 追加コンテンツパック	ベセスダ・ソフトワークス ¥5040／RPG	
335	3日	Fallout 3: Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス ¥7140／RPG	
336	3日	アサシン クリードII	ユービーアイソフト ¥7329／ACT	70
337	10日	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス ¥7980／STG	48
338	17日	ファイナルファンタジーXIII	スクウェア・エニックス ¥9240／RPG	104
339	17日	ファイナルファンタジーXIIIライトニングエディション	スクウェア・エニックス ¥41600／RPG	104
340	12月	大航海時代Online ～El Oriente～	コーエー ¥6090／RPG	
341	12月	大航海時代Online ～El Oriente～ オンラインアップグレード	コーエー ¥2940／RPG	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
342	冬	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	アクアプラス 価格未定／AVG	
343	冬	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエー 価格未定／A·RPG	
344	冬	OPERATION FLASHPOINT:DRAGON RISING	コードマスターズ 価格未定／STG	
345	冬	バットマン アーカム・アサイラム	スクウェア・エニックス 価格未定／A·AVG	83
346	冬	HEAVY RAIN -心の軋むとき-	SCE 価格未定／AVG	
347	冬	MASSIVE ACTION GAME	SCE 価格未定／STG	75・270
348	冬	Eat Lead(イートレッド) マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー ¥7140／ACT	

2009年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
349	2009年	ラストリベリオン	日本一ソフトウェア ¥7140／RPG	

2010年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
350	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト ¥7329／STG	257
351	28日	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	バンダイナムコゲームス ¥7329／RPG	257
352	28日	エンド オブ エタニティ	セガ ¥7980／RPG	202

2010年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
353	4日	スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL	スクウェア・エニックス ¥8190／RPG	126

2010年3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
354	3月	グランツーリスモ 5	SCE 価格未定／RCG	
355	3月	ゴッド・オブ・ウォー 3	SCE 価格未定／ACT	

2010年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
356	春	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ 価格未定／STG	
357	春	スーパーストリートファイターIV	カプコン 価格未定／FTG	68
358	春	バイオハザード5 オルタナティブエディション	カプコン 価格未定／A·AVG	72
359	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス 価格未定／ACT	
360	春	龍が如く4 伝説を継ぐもの	セガ 価格未定／A·AVG	11

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
361	2010年	アーミー オブ ツー:ザ 40th デイ	エレクトロニック・アーツ 価格未定／STG	
362	2010年	ダンテズ・インフェルノ	エレクトロニック・アーツ 価格未定／A·AVG	
363	2010年	戦国BASARA3	カプコン 価格未定／ACT	60
364	2010年	真・三國無双 Online	コーエー 価格未定／RPG	
365	2010年	北斗無双	コーエー 価格未定／ACT	64
366	2010年	F1 2010	コードマスターズ 価格未定／RCG	
367	2010年	キャッスルヴァニア ～ロードオブシャドウ～	KONAMI 価格未定／A·AVG	
368	2010年	ニーア レプリカント	スクウェア・エニックス 価格未定／A·RPG	
369	2010年	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス 価格未定／RPG	134
370	2010年	QUANTUM THEORY(仮)	テクモ 価格未定／STG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
371	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク 価格未定／SLG	
372	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス 価格未定／ACT	
373	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング 価格未定／A·AVG	
374	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング 価格未定／A·AVG	
375	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア 価格未定／A·AVG	
376	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ 価格未定／TBL	
377	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス 価格未定／未定	
378	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー 価格未定／SPG	
379	発売日未定	EA SPORTS グランドスラム テニス	エレクトロニック・アーツ 価格未定／SPG	
380	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン 価格未定／SLG	
381	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト 価格未定／RPG	
382	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン 価格未定／ACT	52
383	発売日未定	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン 価格未定／STG	302
384	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気 価格未定／ACT	
385	発売日未定	仁王	コーエー 価格未定／ACT	
386	発売日未定	トロイ無双	コーエー 価格未定／ACT	
387	発売日未定	ダークサイダーズ ～審判の時～	KONAMI 価格未定／A·AVG	
388	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI 価格未定／ACT	
389	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント 価格未定／SLG	
390	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント 価格未定／SLG	
391	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント 価格未定／PZG	
392	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE 価格未定／ACT	
393	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE 価格未定／SLG	
394	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス 価格未定／RPG	
395	発売日未定	ラスト レムナント	スクウェア・エニックス 価格未定／RPG	
396	発売日未定	白騎士物語 -光と闇の覚醒-	SCE 価格未定／RPG	
397	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE 価格未定／A·AVG	
398	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO 価格未定／SLG	
399	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO 価格未定／A·RPG	
400	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン 価格未定／AVG	
401	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス 価格未定／SLG	
402	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション 価格未定／ACT	
403	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア 価格未定／RPG	
404	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー 価格未定／SLG	
405	発売日未定	アクションRPG	ハドソン 価格未定／A·RPG	
406	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン 価格未定／ACT	
407	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン 価格未定／A·RPG	
408	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター 価格未定／SLG	
409	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
410	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス 価格未定／RPG	
411	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG	
412	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス 価格未定／SPG	
413	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
414	発売日未定	ザ エルダースクロールズIV: オブリビオン (Game of the Year Edition)	ベセスダ・ソフトワークス ¥7140／RPG	
415	発売日未定	ザ エルダースクロールズIV: シヴァリング・アイルズ(拡張Disk)	ベセスダ・ソフトワークス ¥3990／RPG	
416	発売日未定	レイニーウッズ -RAINYWOODS-	マーベラスエンターテイメント 価格未定／A·AVG	
417	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト 価格未定／RPG	
418	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット 価格未定／SLG	
419	発売日未定	麻雀王	童 価格未定／TBL	

PlayStation 2

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
420	12日	戦極姫 ～戦乱に舞う乙女達～	イエティ ¥7140／SLG	
421	12日	戦極姫 ～戦乱に舞う乙女達～ 限定版	イエティ ¥9240／SLG	
422	12日	ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディール コレクション2	スクウェア・エニックス ¥6090／RPG	164
423	19日	世界最強銀星囲碁講座	シルバースタージャパン ¥6090／TBL	
424	26日	マーセナリーズ2 ワールド イン フレームス EA:SY! 1980	エレクトロニック・アーツ ¥1980／ACT	
425	26日	コーエー定番シリーズ 金色のコルダ2	コーエー ¥1575／SLG	
426	26日	コーエー定番シリーズ ジルオール インフィニット	コーエー ¥1575／RPG	
427	26日	真・三國無双4 PlayStation 2 the Best	コーエー ¥2079／ACT	
428	26日	コーエー定番シリーズ 信長の野望・天下創世 with パワーアップキット	コーエー ¥2079／SLG	
429	26日	.hack//G.U. Vol.1 再誕 PlayStation 2 the Best	バンダイナムコゲームス ¥2980／A·RPG	
430	26日	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声 PlayStation 2 the Best	バンダイナムコゲームス ¥2980／A·RPG	
431	26日	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで PlayStation 2 the Best	バンダイナムコゲームス ¥2980／A·RPG	
432	26日	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ ¥6720／AVG	
433	26日	家庭教師ヒットマンREBORN! 禁断の闇のデルタ Best Collection	マーベラスエンターテイメント ¥2940／A·AVG	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
434	10日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI ¥5980／SPG	
435	17日	デス・コネクション	アイディアファクトリー ¥7140／AVG	
436	17日	デス・コネクション 限定版	アイディアファクトリー ¥9240／AVG	
437	23日	NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX 上巻	SNKプレイモア ¥9980／ETC	
438	23日	NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX 下巻	SNKプレイモア ¥9980／ETC	
439	12月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪]	システムソフト・アルファー ¥7140／SLG	261
440	12月	萌え萌え2次大戦(略)2[chu～♪] ☆プレミアムエディション	システムソフト・アルファー ¥9240／SLG	261

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
441	冬	プリンセスラバー! ～Eternal Love For My Lady～	コンフォート ¥7140／AVG	
442	冬	プリンセスラバー! ～Eternal Love For My Lady～ 初回限定特別同梱版	コンフォート ¥9240／AVG	
443	冬	Last Escort -Club Katze-	ディースリー・パブリッシャー ¥6090／AVG	
444	冬	Last Escort -Club Katze- 限定版	ディースリー・パブリッシャー ¥8190／AVG	
445	冬	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days	ラッセル ¥7140／AVG	
446	冬	ストライクウィッチーズ あなたとできること A Little Peaceful Days 限定版	ラッセル ¥9240／AVG	

2009年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
447	2009年	楽園男子 -ビーストハーレム-	TAKUYO 価格未定／AVG	

2010年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
448	25日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス	ディンプル ¥7140／AVG	
449	25日	ラブルートゼロ KissKiss☆ラビリンス 限定版	ディンプル ¥8379／AVG	
450	2月	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～	アイディアファクトリー ¥5040／AVG	
451	2月	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ツインパック	アイディアファクトリー ¥10290／AVG	
452	2月	真・マスターオブモンスターズ Final	システムソフト・アルファー ¥7140／SLG	

2010年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
453	春	金色のコルダ3	コーエー ¥6090／AVG	
454	春	金色のコルダ3 プレミアムBOX	コーエー 価格未定／AVG	
455	春	金色のコルダ3 トレジャーBOX	コーエー 価格未定／AVG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
456	2010年	カエル畑DEつかまえて	TAKUYO 価格未定／AVG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
457	発売日未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト 価格未定／未定	
458	発売日未定	サイレントヒル シャッタードメモリーズ	KONAMI 価格未定／AVG	
459	発売日未定	新作サモンナイト(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	

Xbox 360

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
460	5日	NBAライブ10	エレクトロニック・アーツ ¥7665／SPG	
461	5日	コリン・マクレー：ダート2	コードマスターズ ¥7140／RCG	261
462	5日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	KONAMI ¥7980／SPG	
463	5日	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 プレミアムPACK(本体同梱版)	KONAMI ¥34800／SPG	
464	5日	ナムコミュージアム バーチャルアーケード	バンダイナムコゲームス ¥4179／ETC	
465	5日	タユタマ	5pb. ¥7140／AVG	
466	5日	タユタマ 初回限定版	5pb. ¥9240／AVG	
467	5日	Fallout 3(プラチナコレクション)	ベセスダ・ソフトワークス ¥2940／RPG	
468	12日	ニード・フォー・スピード シフト	エレクトロニック・アーツ ¥7665／RCG	
469	12日	ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディール コレクション2	スクウェア・エニックス ¥6090／RPG	164
470	12日	ドラゴンボール レイジングブラスト	バンダイナムコゲームス ¥7329／ACT	76
471	19日	レフト 4 デッド 2	エレクトロニック・アーツ ¥7665／ACT	259
472	26日	虫姫さま ふたり Ver1.5	ケイブ ¥7140／STG	
473	26日	虫姫さま ふたり Ver1.5 初回限定版	ケイブ ¥9660／STG	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
474	3日	Fallout 3: Game of the Year Edition	ベセスダ・ソフトワークス ¥7140／RPG	
475	3日	アサシン クリードII	ユービーアイソフト ¥7329／ACT	70
476	10日	サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア ¥7140／FTG	
477	10日	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス ¥7980／STG	48
478	24日	インファーナル:ヘルズヴェンジェンス	ラッセル ¥7140／ACT	
479	12月	智代アフター ～イッツ ア ワンダフル ライフ～ CSエディション	プロトタイプ ¥5460／AVG	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	掲載ページ
480	冬	LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2)	カプコン 価格未定／ACT	302

481	冬	オペレーション フラッシュポイント:ドラゴン ライジング	コードマスターズ	価格未定／STG	
482	冬	バットマン アーカム・アサイラム	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	83
483	冬	Eat Lead(イートレッド) マット・ハザードの逆襲	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／ACT	
484	冬	W.L.O.世界恋愛機構(仮)	5pb.	価格未定／AVG	

2009年発売予定のソフト

485	2009年	WET	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	

2010年1月発売予定のソフト

486	7日	アバター THE GAME	ユービーアイソフト	¥7329／STG	257
487	21日	萌え萌え2次大戦(略)☆ウルトラデラックス	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	
488	28日	エンド オブ エタニティ	セガ	¥7980／RPG	202

2010年2月発売予定のソフト

489	25日	のーふぇいと!~only the power of will~	アルケミスト	価格未定／AVG	257

2010年春発売予定のソフト

490	春	バトルフィールド:バッドカンパニー2	エレクトロニック・アーツ	価格未定／STG	
491	春	スーパーストリートファイターⅣ	カプコン	価格未定／FTG	68
492	春	エスプガルーダⅡ ブラックレーベル	ケイブ	価格未定／STG	
493	春	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	
494	春	スプリンターセル コンヴィクション	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	

2010年秋発売予定のソフト

495	秋	Halo:Reach	マイクロソフト	価格未定／未定	

2010年発売予定のソフト

496	2010年	アーミー オブ ツー:ザ 40th デイ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／STG	
497	2010年	ダンテズ・インフェルノ	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT	
498	2010年	北斗無双	コーエー	価格未定／ACT	64
499	2010年	F1 2010	コードマスターズ	価格未定／RCG	
500	2010年	キャッスルヴァニア ~ローズ・オブ・シャドウ~	KONAMI	価格未定／ACT	
501	2010年	ニーア ゲシュタルト	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	
502	2010年	ストークト	ラッセル	価格未定／SPG	

発売日未定のソフト

503	発売日未定	EA SPORTS グランドスラム テニス	エレクトロニック・アーツ	価格未定／SPG	
504	発売日未定	KOFマキシマムインパクト360(仮)	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
505	発売日未定	ネオジオ バトルコロシアム	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
506	発売日未定	デッドライジング 2	カプコン	価格未定／A・AVG	52
507	発売日未定	トロイ無双	コーエー	価格未定／ACT	
508	発売日未定	ダークサイダーズ ~審判の時~	KONAMI	価格未定／A・AVG	
509	発売日未定	NINETY-NINE NIGHTS Ⅱ	KONAMI	価格未定／ACT	
510	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
511	発売日未定	ストライクウィッチーズ(仮)	サイバーフロント	価格未定／STG	
512	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定／未定	
513	発売日未定	デッドオアアライブ コード:クロノス(仮)	テクモ	価格未定／未定	
514	発売日未定	Project Progressive	テクモ	価格未定／ACT	
515	発売日未定	TheElder Scrolls Ⅳ:オブリビオン (Game of the Year Edition)	ベセスダ・ソフトワークス	¥7140／RPG	
516	発売日未定	TheElder Scrolls Ⅳ: シヴァリング・アイルズ(拡張Disk)	ベセスダ・ソフトワークス	¥3990／RPG	
517	発売日未定	ケツイ ~絆地獄たち~EXTRA	5pb.	¥7140／STG	
518	発売日未定	レイニーウッズ -RAINY WOODS-	マーベラスエンターテイメント	価格未定／A・AVG	
519	発売日未定	アラン ウェイク	マイクロソフト	価格未定／A・AVG	
520	発売日未定	Fable(フェイブル)Ⅲ	マイクロソフト	価格未定／RPG	
521	発売日未定	Borderlands(ボーダーランズ)	マイクロソフト	価格未定／ACT	
522	発売日未定	ライオットアクト2	マイクロソフト	価格未定／ACT	

DSiウェア

11月配信予定のタイトル

523	25日	カタヌキ	ジー・モード	200DSiポイント／未定	
524	11月	アイドル★ナイツ	ゲームロフト	価格未定／SLG	

Wiiウェア

秋配信予定のソフト

525	秋	Out of Garaxy 銀のコーシカ ~松本零士~(6~7話)	サンソフト	200Wiiポイント／ETC	

冬配信予定のソフト

526	冬	Out of Garaxy 銀のコーシカ ~松本零士~(8~9話)	サンソフト	200Wiiポイント／ETC	

2009年配信予定のソフト

527	24日	ロストウィンズ	スクウェア・エニックス	1000Wiiポイント／ACT	267

2009年配信予定のソフト

528	2009年	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
529	2009年	BPM Racing(仮)	トライファースト	価格未定／未定	
530	2009年	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG	
531	2009年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定／A・AVG	

2010年1月配信予定のソフト

532	1月	ぼくはプラレール 運転士 新幹線&蒸気機関車	タカラトミー	1000Wiiポイント／未定	

2010年配信予定のソフト

533	2010年	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定／FTG	
534	2010年	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
535	2010年	SHOOTANTO ~未来編~	グランプリ	600Wiiポイント／未定	

配信日未定のソフト

536	配信日未定	F・O・R・T・U・N・E(フォーチュン) ~星の降りそそぐ丘~	サイバード	価格未定／A・AVG	
537	配信日未定	エアロドラム	ユードー	価格未定／ACT	

PlayStation Network (PSP)

11月配信予定のタイトル

538	1日	ペルソナ3ポータブル ダウンロード版	アトラス	¥5040／RPG	100・294
539	1日	PixelJunk モンスターズ デラックス	キュー・ゲームス	¥2000／ACT	271
540	1日	Carnage Heart PORTABLE ダウンロード版	元気	¥3800／SLG	
541	1日	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング ダウンロード版	スクウェア・エニックス	¥4000／A・RPG	132
542	1日	時限回廊 ダウンロード版	SCE	¥2800／PZG	
543	1日	MotorStorm Raging Ice ダウンロード版	SCE	¥3800／RCG	
544	1日	LocoRoco -Midnight Carnival-	SCE	価格未定／ACT	271
545	1日	ディスガイア インフィニット	日本一ソフトウェア	¥2500／AVG	271
546	12日	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J ダウンロード版	セガ	¥5400／SLG	260
547	12日	ショーン・ホワイト スノーボード ユービーアイ・ザ・ベスト ダウンロード版	ユービーアイソフト	¥2200／SPG	
548	19日	ジャック×ダクスター ~エルフとイタチの大冒険~ ダウンロード版	SCE	¥3800／A・AVG	84
549	26日	ぷよぷよ7 ダウンロード版	セガ	¥4500／PZG	
550	26日	SOCOM: U.S. Navy SEALs Portable ダウンロード版	SCE	¥3800／ACT	
551	11月	R-TYPE TACTICSⅡ -Operation BITTER CHOCOLATE- ダウンロード版	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG	
552	11月	ぽっちゃり☆プリンセス	SCE	価格未定／SLG	270

12月発売予定のソフト

553	3日	ファンタシースターポータブル2 ダウンロード版	セガ	¥4500／RPG	
554	3日	リトルビッグプラネット ポータブル ダウンロード版	SCE	価格未定／ACT	
555	10日	BLEACH~ソウル・カーニバル2~ ダウンロード版	SCE	価格未定／ACT	
556	24日	ダライアスバースト ダウンロード版	タイトー	¥4000／STG	
557	24日	るぷぷキューブ ルプ★さらだ ぽ~たぶる …またたび (ダウンロード版)	ディンプル	¥3990／PZG	

冬配信予定のタイトル

558	冬	みんなのテニス ポータブル ダウンロード版	SCE	¥3800／SPG	

配信日未定のタイトル

559	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG	

PlayStation Network (PS3)

11月配信予定のタイトル

560	11月	ぽっちゃり☆プリンセス	SCE	価格未定／SLG	270

秋配信予定のタイトル

561	秋	Wizardry 囚われし魂の迷宮	アクワイア	価格未定／RPG	
562	秋	レイストーム HD	タイトー	¥1500／STG	
563	秋	パズル・クエスト ~アガリアの騎士~	ディースリー・パブリッシャー	¥1500／RPG	
564	秋	パズルクエスト・ギャラクトリックス	ディースリー・パブリッシャー	¥2000／RPG	

12月発売予定のソフト

565	24日	PixelJunk シューター	キュー・ゲームス	¥1200／STG	

冬配信予定のタイトル

566	冬	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG	
567	冬	ハスラーキング	SCE	価格未定／ETC	270

配信日未定のタイトル

568	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
569	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
570	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
571	配信日未定	MASSIVE ACTION GAME	SCE	価格未定／STG	75・270
572	配信日未定	ネクタリス	ハドソン	¥1000／SLG	
573	配信日未定	ザ エルダースクロールズⅣ: シヴァリング・アイルズ(拡張版)	ベセスダ・ソフトワークス	¥3780／RPG	

Xbox LIVE アーケード

秋配信予定のソフト

574	秋	0D ビート ドロップ	アークシステムワークス	価格未定／PZG	
575	秋	レイストームHD	タイトー	1200マイクロソフトポイント／STG	
576	秋	レインボーアイランド: タワーリング アドベンチャー	タイトー	価格未定／ACT	

2010年1月配信予定のソフト

577	1月	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT	

2010年配信予定のソフト

578	2010年	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ	SNKプレイモア	価格未定／FTG	

配信日未定のソフト

579	配信日未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ スカイステージ(仮)	SNKプレイモア	価格未定／STG	
580	配信日未定	0 day Attack on Earth	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	274
581	配信日未定	DEATH BY CUBE	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	274
582	配信日未定	ジャイロマンサー	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	274
583	配信日未定	ダイナーダッシュ	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT	
584	配信日未定	ネクタリス	ハドソン	800マイクロソフトポイント／SLG	
585	配信日未定	グランド・セフト・オートⅣ: ザ・ロスト・アンド・ダムド	カプコン	価格未定／ACT	
586	配信日未定	ザ エルダースクロールズⅣ: シヴァリング・アイルズ(拡張版)	ベセスダ・ソフトワークス	2400マイクロソフトポイント／RPG	
587	配信日未定	フォールアウト3追加コンテンツ Point Lookout	ベセスダークス	800マイクロソフトポイント／RPG	

新情報到着 雪賊

3つの体験プレイでわかった『ロスプラ2』の魅力と新要素

東京ゲームショウでの対戦プレイモードの公開、Xbox 360、PS3用の協力プレイ体験版の配信と、実機でもその内容を確認できるようになってきた本作。今回はそれらの体験プレイを通してわかったことをインプレッション形式でお届けしよう。



LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）			
発売日未定		価格未定	
PS3	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備　考	プレイ人数:未定／オンライン対応	協力
今冬発売予定		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	STG(アクションシューティング)	ACT
	メーカー	カプコン	SF
	備　考	プレイ人数:未定／オンライン対応	協力

電撃ゲームスPUSH!

体験プレイ1 PS3体験版

PS3用体験版で4人協力プレイを満喫!

PS3用のオンライン協カプレイモードに、1プレイヤーとして参加！　これはその内容をまとめたインプレッションになっている。各プレイヤーは順に、カナダ、日本、香港の方、そして筆者というメンバー構成。はたしてどんな展開になるのだろうか？

2機種の体験版の違い

先行配信されたXbox 360用と、PS3用の体験版。2つの違いはズバリ、ボス戦までの道中があるか、ないか。そのため、Xbox 360用ではゲームのルールが確認できるインフォメーションボードがボスステージに設置されている。また、一部の障害物の有無など細かな違いがあるが、開発中の体験版なのであまり重要ではない。



▶緑色に光るインフォメーションボード。一度は読んでおこう。

スタート〜エリア1

協力プレイとはいえ、なかなか協力できない?

上記のメンバーで始まったオンライン協力プレイ。体験版では、参加したタイミング（プレイヤー番号）によって、キャラクターの服装や装備が違っていた。服装のカスタマイズに関してはすでに発表済みだし、武器に関しても「武器セット」として、自分好みの武器をセッティングできることが東京ゲームショウのステージイベントで発表されていた。「武器セット」はフィールドに出現する武器に反映されるそうで、サポート武器として、シールドなども設定できるらしい。

さて、ここでゲーム開始。みんな何度か体験版をプレイしているのか、ボートでの上陸後は、ダッシュを使って一目散にジャングルの奥へ。バラバラに行動をしているが敵を確実に仕留めているのでひと安心。私はそれを見ながら、上空を飛び回るAK「トライリッド」を撃ち落としていく。このAKは前作にも登場していたっけ。すると、新要素の「ハテナボックス」が出現。体験版ではその真の利用法がわからないが、一応回収しておく。

少し進むと、データポストを起動しているカナダのプレイヤーを発見。起動を手伝う。データポストを起動すると、周囲のマップが見えるようになるほか、サーマルエナジー（T-ENG。さまざまな用途で使われる）が回復する。また、『2』からは、ミスした後の復帰ポイントとして選択できるようになった。これを起動しておかないと、ミスした後にだいぶ前のエリアまで戻されてしまうことにもなりかねない。忘れずに起動しておきたい。『2』の世界は温暖化し、生命維持装置にT-ENGを使用しなくてよいためか、エネルギーの減少がないようだ。



▶ボス敵のほか、ザコ敵を倒してもたまに出現するハテナボックス。詳細は不明だが、カスタマイズと関係があるようだ。

DIRECTOR 大黒氏コメント　ダッシュ操作は賛否両論?

ダッシュの採用が決まるまでは、開発のなかでも賛否両論でした。これは欧米で販売することも考えると、もはや必須の操作なんですね。他社さんのTPSにダッシュ操作があると、どうしても比較されてしまいます。ダッシュがないだけで評価が大きく下がってしまうんですね。ただ、採用するにしても対戦のバランスを崩しては本末転倒なので、細かい調整をしています。ダッシュで敵の銃撃をすべてかわせるというようなバランスにはしていません。

■雪族の服装をカスタマイズ

前作では、オンライン対戦時にキャラクターの服装の模様を替えられたが、『2』では服装自体を変更することが可能になっている。また、服装だけでなく、なんと顔、体、足のパーツそのものや、バックパックなども変更できるとのこと。詳細は不明だが、足の長短や体の細い太いといった変更も可能かもしれない。カラーリングの変更もできるので、同じ格好のキャラクターと出会う確率は低くなりそう。



ノーマルの装備

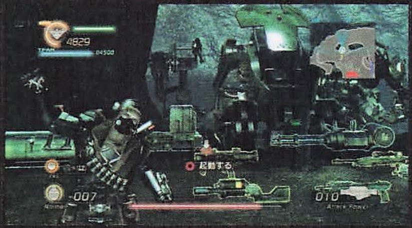


カスタマイズ後

エリア1のみどころ　これはなんといっても最初の上陸シーン。味方の輸送機がAKの体当たりによって撃墜されていくなか、ボートでジャングル内の大河を進み、上陸を果たす雪賊たち。このデモムービーから、実際に操作可能になるゲーム画面までが、ハイクオリティの映像でシームレスにつながっているのが気持ちいい。プロデューサーの竹内氏によると、独自開発の描画エンジン「MT Framework2.0」によって現行機でもさらにクオリティの高い映像が作れるらしい。カプコンの技術力恐るべし！　恐るべし！

徹底取材で『ロスプラ2』の今がわかる!

両機種の体験版のやり込みに加え、ＴＧＳ会場でのプレイ、ＴＧＳ開催中に別会場で行われたメディア体験会取材により、現時点で触れるロムから多くのことがわかってきた『ロスト プラネット 2』。それらの情報はこれからお届けしていくが、実際に体験版をプレイする際にもぜひチェックしてみてほしい。ここではこれから体験版を始める人、初めて『ロスト プラネット』に触れる人のために少しだけアドバイスをしていこう。



◀体験版だけでも、この写真以上の武器が登場する



※PS3の体験版でも、操作方法は表示されます。

重要操作 緊急回避（左スティック押し込み＋⊗ボタン）

ゲーム中では操作一覧が確認できるが、そこにも載っていない重要操作が「緊急回避」だ。この技は素早く移動できるだけでなく、無敵時間を利用した回避にも利用でき、『ロスト プラネット』では基本となる操作。左スティック（Xbox360ならＬスティック）の押す方向に転がることができるので、接近し敵の懐に潜り込むという戦術も可能となる。



◀敵からのとっさの攻撃だけでなく、移動にも利用できる。

DIRECTOR 大黒氏コメント 地味な変更ながらじつはこだわりが……

緊急回避については、無敵時間などの変更はないのですが、回避のモーションを今回少し変えています。当初はケレン味を出しすぎた動きになっていて"カッコイイんだけどムダが多い"モーションになってました。『ロスプラ』は対戦ゲームなので、機能性を重視してほしいとスタッフに要望を出して、コンパクトにまとめてもらいました。この変更はわかる人だけ気づいてもらえればと思います（笑）。

ほかにもこんな操作が

アンカー（ロープアンカー）は、射出ボタンを押したままにすると、巻き取ったところで張り付いた姿勢を取る。これを利用すれば、バイタルスーツ（VS）やエイクリッド（AK）に張り付くことができ、射撃ボタンを押せば至近距離からの攻撃が可能。



◀自分より大きな敵なら攻撃は食らいにくい。

中型のAK「クラッティス」が出現 少しずつ協力プレイっぽくなってきた

鬱蒼とした森を抜けると、少し開けた場所に出た。上空では輸送ヘリがホバリングしており、ＮＰＣだが仲間とおぼしき雪賊が降下を始めている。と、そこに見慣れたAK「クラッティス」が出現。長い腕を振り下ろすや、輸送ヘリを撃墜してしまった。しかも前作よりちょっと動きが速くなっている!? さて、仲間のプレイヤーは？と見てみると、みんなクラッティスと一定の距離を置き、手榴弾とマシンガンをうまく使いながらダメージを与えている。やっぱり初心者ではなかったか!? 手榴弾は投げて爆発を待つよりも、投げた後、空中でマシンガンの弾を当て、爆発させるほうが威力がアップする。これを使いながらクラッティスを撃破。広場中央のデータポストを４人で起動する。ちょっと協力プレイを実感。と思ったら、みんな再びダッシュでジャングルの奥へ向かっている。この広場はクラッティスとの戦いに気をとられて、探索を忘れがちな場所。だが、中央にある枯れ木の根もとに近づくと「掘る」コマンドが出る。前作も雪に埋もれた武器やVSを掘り出すことができたが、雪がなくなった『2』ではどうなっているのかと少し疑問に思っていた。どうやらアイテム探しの要素は残っているようでひと安心。ほかにも下に書いたように、ここの枯れ木は大車輪を試すには絶好の場所。ただ、ゲーム進行の妨げになるので、シングルプレイのときに試してほしい。

みんなを追っていくと、すでにザコ敵はあらかた倒した後だった。赤く光る次エリアの入口へと向かう。



▶こんもりとした土に近づくと出る「掘る」コマンド。ここには武器が埋まっている。手榴弾で土を吹き飛ばすことも可能だ。



▶クラッティスは側面と後ろからの攻撃に弱い。



▶光る場所が次のエリアへの入口。アピールチャンス!?

今日からアナタも大車輪マスター!

「大車輪」というのは、『ロストプラネット』のウラワザ的なもので、アンカーを引っ掛けた部分を支点にして、鉄棒の技・大車輪のように、クルっと１回転するお遊びのこと。これができると敵との戦いが有利になるとか、Xbox 360の実績が解除されたりPS3でトロフィーがもらえるといったものではないが、そういう仕様があってもいいんじゃないかとこれを書きながら思った（笑）。体験版で大車輪をキメるならクラッティスのいる広場がオススメ。２本立っている枯れ木の高いほうを使おう。

1 スイングの前方でアンカーを縮める

まず枯れ木の枝の上に立つ。そこから前に進んで落ちると、自動的にアンカーを射出して、枝からぶら下がった状態になる。そのまままいったんアンカーを伸ばす。このときに小さくスイングするが、スイングが木の幹にぶつかるようだったら、ぶら下がるところからやり直そう。スイングの前方に来たら、アンカーをしばらく縮める。



◀ぶら下がった際の反動でスイング開始。

2 スイングの後方でアンカーを伸ばす

アンカーを縮めているときにスイングの振り幅が少し大きくなったら第１段階成功。そのままスイングが後方に行ったら、アンカーを伸ばし続ける。地面のギリギリまで伸ばすようにしよう。スイングが前方に向かっているときに伸ばすと、勢いを殺いでしまうので注意。後方に向かっているときから最後方に到達するまでが伸ばすタイミングだ。



◀地面にぶつからない程度まで伸ばす。

3 12を繰り返せば大車輪し放題!

スイングの振り幅を大きくしているのは、１のアンカーを縮める操作。これを何回か成功させると触れ幅が最大となり、そのまま支点より高い位置にキャラクターが上がってくる。上に行っても操作は同じ。最高点から先に行って、下り始めたらアンカーを伸ばし、上り始めたらアンカーを縮める。あとは練習あるのみだ！



◀シングルプレイ時に試してみよう。

次ページへ続く



飛行型のVSを確認!

「役割分担」がキーワードになるせわしないステージ!?

このステージは、広大な砂漠を横断する列車の最後尾からスタート。先頭に向かって、車内や屋根の上を移動していく。複線軌道を列車が併走しており、隣の車両にジャンプやアンカーを使って飛び移ることができる。車両にはもちろん敵の雪賊が待ち受けているほか、データポストもあった。

列車内を進むと新兵器のアーマーを発見。装着しても移動に影響はない。耐久力があるので、無防備で銃を撃つ豪快な戦い方ができるのが楽しい。

ふと前方を見ると、ヘリが飛び立っている。貨車にはヘリ型VSが積まれており、敵の雪賊が起動したようだ。マシンガンで攻撃してくるが耐久力はないようで、手こずることなく撃墜できた。このVSは自分で操作することも可能だ。

先頭まで進むと巨大AKが出現。いよいよ列車砲を使って撃退することに。列車砲を使うには砲撃と装弾が必要だ。砲撃は砲塔の旋回や砲撃を行う。装弾は車内にある砲弾を直接抱えたり、クレーンを使って、弾倉まで運び装填する。車内にある、砲塔の旋回を速める装置や、砲弾の威力をアップさせる装置などを臨機応変に使用していく必要がありそうだ。

大口径砲以外にも、ヘリ型VSやバルカン砲を使って攻撃をサポートすることができる。何しろAKが大き過ぎるので、こういった兵器を使わないととても倒せない。4人協力プレイらしく、やらなければいけないことがたくさん用意されているミッションであることが実感できた。

体験プレイ2 STORY MODE 列車砲が登場するステージを先行体験

東京ゲームショウのステージイベントなどでも公開された列車砲が登場するステージ。こちらを体験することができたので同じくインプレッションでお届けしよう。始めから終わりまで列車上で展開する限定されたステージながら、起伏に富んだストーリーと、さまざまなアクションが楽しめる内容の濃いミッションだ。

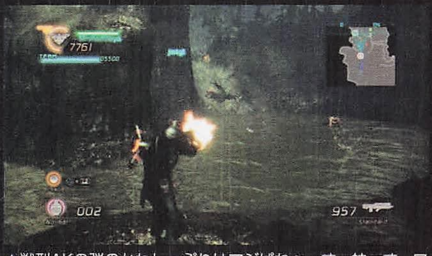
体験プレイ1 PS3体験版

エリア2

水辺での戦いが繰り広げられるエリア2 懐かしのAK、強敵AKが登場

体験版のエリア2は、川のあるステージ。エリア1のジャングルからも想像がつくが、どうも熱帯地域にあるエリアのようで、開始直後からスコールのような雨が降っている。しかし、しばらくすると強い日光が差すなど、熱帯地域特有の不安定な気候を再現しているようだ。曇るとしだいに画面が暗くなっていく演出は、それはもう自然すぎて、ゲーム中は気がつかないかもしれない。こんな細かいところにこだわっている開発スタッフのみなさんは素晴らしくオバカだと思う（褒めています）。

さて、ゲーム開始早々に強敵が現れた。全身にトゲを生やした新型AKだ。仲間3人はこの敵に対してなぜか無視を決め込んでいる。ヤバイ雰囲気を感じ取ったというよりも、何回かプレイして強い敵と認識しているがゆえのスルーなのではないかと思った。新型AKはスゴイサイドステップ。スゴイ横とび。新型でAKの名前がわからないので、とりあえず「ヨコトビッティス」としておくが、このヨコトビさんの動きがトリッキーなうえに速く、マシンガンの照準で追いきれない。私もヨコトビしつつ撃ちたいくらいだが、当然ながらそんな気持ち悪い操作はない。ここは冷静に対処しつつ、なんとか倒したと思ったら、その先にも数体出てきたので苦労した。仲間もさすがに苦戦中で、ダンゴ虫のようなAK「ドンゴ」が2体も参戦したあたりから、大混戦となっていた。敵を相手にしつつふとレーダーに目をやると味方の姿がない。どうも敵と私をほうっておいて先に進んでいるようだ。あぁわかった、このグループはとにかく先に進みたい人たちが多いんだ。なんという淡白系、なんという草食系。ということで私も走って次のエリアへ。



▲獣型AKの弾のかわしっぷりはマジぱねぇっす。神っす。ロケラン撃ちたいっす。…と言葉も荒れるぐらいの強敵。



▲この獣型AKが出現する近くの門には、上部にロケットランチャーなどが設置されていた。これ使えばいいじゃん。

■前作のAKも多数登場

このエリアには小型AKの「トライリッド」のほか、エリア1にも出てきた「クラッティス」、そして前作にも登場した「ドンゴ」の2種の中型AKが登場する。それほど広くないエリアでこれだけのAKが暴れまわるので、気を抜くと非常に危険。フィールドの高低差を利用して戦おう。



▶ドンゴの弱点はオレンジ色に光るシッポ。後ろ側に回り込もう。

エリア3〜リザルト

超巨大AKが待つ最終エリアは新型VSほか武器が盛りだくさん

みんなが先へ先へと急いでいたのは、多分、このボス戦を早くやりたかったからなのだろうなぁと思う。だって、みんなの動きが今までとぜんぜん違うんだもの（笑）。

開始早々ダッシュでデータポストへ向かうと、素早く起動。そのまま、ガケのふちに立ち、AKの背中に光るコア露出部を集中砲火。開始からわずか40秒で背中の



最終エリアには超巨大

エリア2のみどころ ここでは細かいところに注目。ゲーム開始早々、門をくぐったところにデータポストがある。この前を川が流れているのだが、泉の手前の河口付近に入ると、ピラニアのような魚（AK？）が襲い掛かってくる。これは、このエリアでもここでしか登場しない敵。進行上は河口付近に入る必要もないので、ほとんどのプレイヤーに存在すら知られていないのではないかといらぬ危惧をいだいている。なので、みなさん気が向いたら川に入ってみよう。でも早く出ないとあっという間に体力を持っていかれるヨ。



データポスト争奪戦を体験

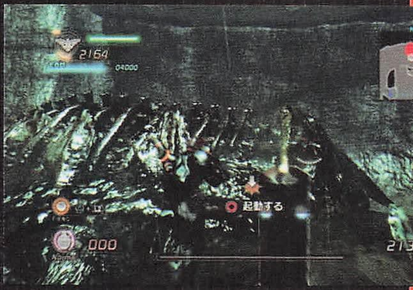
体験プレイ3 MACTH 新要素を収録した対戦モードをプレイ

東京ゲームショウでのもう1つのプレイアブル出展がこの対戦モード。廃墟があるジャングルのステージで「データポスト争奪戦」を行う。ルールは赤、青の2色のチームに分かれて、フィールド上にあるデータポストを起動。タイムアップ時に相手チームよりも多く起動できていれば勝ちというものだ。

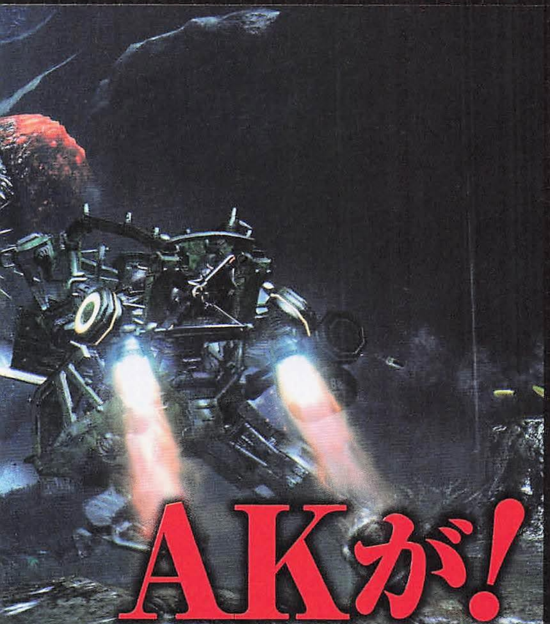
対戦モードで実践! シールドの秘めた力を検証!?

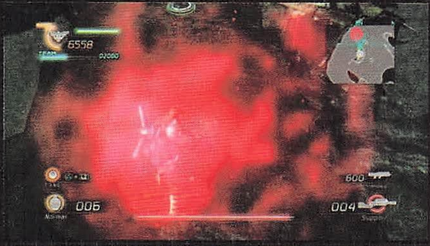
前作でもおなじみの「データポスト争奪戦」。ゲームのルールに大きな変更はないが、起動済みのデータポストをミス後の復帰ポイントとして選べるようになっている。うまく使えば敵の裏をかくことができそうだ。さて、インプレッションでは、対戦内容よりも、対戦をしながら発見をしたことについてお伝えしようと思う。対戦に使われたジャングルは周囲を熱帯雨林に囲まれた廃墟のあるステージ。VSやライフルも使用可能で、高い建物があることから、高低差を生かした立体的な戦いができる。廃墟にはハシゴや金網が備え付けられており、両方から登れるようになっていた。アンカーで登るほかに、ハシゴ、金網と選択肢が増えたことで、廃墟の上に陣取られた場合でもいろいろな方向から攻めることができる。これはいい追加要素だと思う。次は兵器関係の話。シールドが使えたので、どこまで攻撃を防げるのか試してみた。まずマシンガンやショットガンといった基本的な銃器による攻撃はまったく問題なし。次に威力をアップさせてロケットランチャーを試してみる。これも問題なし。なんと爆風を発生させることなく、いい音とともにはじいていた。すごいぜシールド！　もう私の武器セットにシールドを加えることはほぼ間違いない。できれば全部をシールドにしたいぐらいだ（無理）。じつはこのゲームで映画「300」のファランクスに近いような密集陣形を組むことが私の夢なのだ。みんなでデータポストをムダにグルリと囲みたい……。

コアを根もと部分まで破壊。ここまで阿吽の呼吸でムダな動きなし。その後、ガケを登り始めたAKをよそに、ガケの下から足の弱点を集中攻撃。VSマシンガンやロケットランチャーで攻撃を続けているうちに、仲間の1人がVSを起動。足を1本、2本、3本と連続で破壊していく。しばらくすると「体内に突入しろ」とメッセージが表示。倒れ込んだAKの口もとまでVSマシンガンを持ったままダッシュする私。アンカーを使って、私と香港のプレイヤーが体内への侵入に成功。体内ではVSマシンガンでコアを直接攻撃したのち体外へ。外では仲間が相変わらずVSやロケットランチャーを使ってAKの体力を削っている。この時点でAKの残り体力は約3分の1。ここでAKが水中に逃げたので、戦力に余裕があると判断した私は、新型の3人乗りVSを取りに行く。VSを起動したころにAKが復帰。近くで戦っていた香港のプレイヤーの側でVSを降着ポーズにすると、意図をくんでくれ、右側の銃座に搭乗。そのままVSを起動し、日本人プレイヤーが操るVSとともに並んで足を攻撃、カナダのプレイヤーはガケの上より援護射撃をしている。これによりAKの体力がみるみる減少。するとAKの体が崩壊を始め、そのままボスを撃破。AKが溶けてミッション終了となった！　最初からは想像ができないほどの見事な協力プレイで大満足。最後はリザルト画面が出てゲームオーバー。みんないい戦いっぷりだったよ。最後だけな！（笑）。



▶巨大AKは倒されると体が溶ける。その際に大量のハテナボックスが！





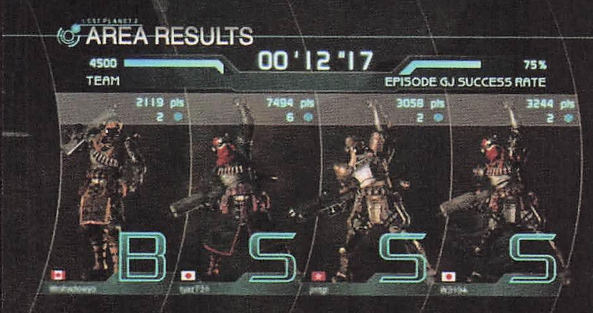
▲このエリアには味方をパワーアップさせられるインジェクションガンが登場。ぜひ探してみよう！

DIRECTOR 大黒氏コメント AKの倒れ方に関するヒミツ

今回AKの死に方にはバリエーションがあります。前作では死ぬときに体内熱を失うことで凍る、という表現でした。惑星改造前のEDN-3rdに棲むAKは体温の低さをT-ENGでカバーして活動していたので、倒されると凍ってしまったんですね。今回は溶けて死ぬAK、焦げて死ぬAKもいます。なぜそういう死に方をするのかは想像してみてほしいですね。



▲3人乗りのVSに1人で乗っても、銃座のマシンガシが使えないので攻撃力はほとんどない。操縦者、銃座、どちらの立場でも共闘感は高まるので積極的に使おう。



▶ゲーム中に獲得したポイントなどによりランク付けされるリザルト画面。ハテナボックスの獲得数やT-ENGの残量、所要時間なども評価の対象になるようだ。

エリア3のみどころ 言わずもがな、ここは巨大AKだ。このAKはその大きさはもとより、各種の演出により生物としての存在感を際立たせることに成功していると思う。たとえば、雨に濡れて体表面がヌラヌラしている感じや、足を上げたときに糸のように引く粘着物質とか、体内での蠕動（ぜんどう）の表現とか、近くにいる敵を捕らえて飲み込む演出とか、付近の敵に優先的に向かっていくＡＩとか、ほかにもいくつかあるが、なにより１匹の巨大生物を相手にしているという感覚が戦いながら味わえるのはいいなと思う。



表紙タイトル

ペルソナ3ポータブル ©ATLUS CO.,LTD. 1996,2009

電撃ゲームス Vol.2

デンゲキニンテンドーDS 12月号増刊
2009年12月1日発行
第9巻 第22号 通巻151号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7509(編集) TEL 03-6866-7500(広告)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／山猫／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks(小林博明)

STAFF

■電擊ゲームメディア総編集長　江口聡
■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／後藤勇／本多昇
■編集　宮下雅史／飯塚岳史／中村需志／多田羅洋平／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／古川朋久／松崎豊／石丸裕貴／森川哲也／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮(うどん企画)／宮田公彦／三輪邦宏／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■ライター　荒木賢一朗／井口淳也／石橋加奈子／今江和輝／入江康／梅津康宏／梅坪洋全／遠藤沙記／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷丈明／川上雄太／川地誠／紀川治彦／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤智也／佐藤光伸／澤田五郎／鈴木拓馬／鈴木祐子／高田怜／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／男色ディーノ／津々良圭／中川大明／中川裕子／中鉢貴之／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺滋／渡辺隆行／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣／黒田鷹士
■デザイン　蛇川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／山猫／リーフ
■カメラマン　外崎久雄／林久平／藤田晃史／尹哲郎

おたよりの宛先

〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 ○○○○係

※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部+前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。本誌千木良編集長の寝姿をはじめ、編集部の校了中の様子も画像や動画でアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！ 最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！ 電撃ゲームスのWebアンケート（P.214参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書(編集、ライターのどちらを希望するか明記)、②ゲーム紹介文(800字程度／経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可)、③自己紹介文(ゲームへの思い入れや得意なゲームなど)を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部 スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上(学生不可。経験不問。経験者優遇)
・編集部(東京・新宿)まで1時間程度で通える方 ・常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡のない場合は、不採用とお考えください。
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください。
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません。
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません。

巻末企画 頭文字「い」のゲームの思い出 編集部が語る

■イー・アル・カンフー（FC・1985年・コナミ）
友達から借りて14インチのテレビで熱中してた。垂直ジャンプキックを連続で当てると敵が固まるのを利用して倒しまくったな。結局160面ほど進んで、飽きてやめた気が。（まっつ）

■イシターの復活（AC・1986年・ナムコ）
アーケード版でプレイしたかったけれど、ド田舎に住んでいたので残念ながらプレイできず。ずっと憧れのゲームでした。その後、PC版にどっぷりハマったのはいい思い出。（TTR）

■イース（PC-88・1987年・日本ファルコム）
私の場合、初プレイ時に受けた衝撃で、その後の人生が変わってしまった作品。特に音楽はオーパーツ級。何度もリメイクされたけど、最初のFM音源が一番好き！（KK@）

■イースII（MSX2・1988年・日本ファルコム）
古代祐三氏作曲によるOP曲「TO MAKE THE END OF BATTLE」と、OPアニメの疾走感。これが僕の『イースII』のすべてです。あれ？ それってただの古代好き？（megane）

■イースI・II（PCエンジン・1989年・ハドソン）
真っ先に思い出したのは「CD-ROM²本体の価格」と「半キャラずらし」。自分は友達から本体ごと借りてクリアしたな～。本体が値下げしたときに結局買ったけどね。（谷口）

■井崎脩五郎の競馬必勝学（FC・1990年・イマジニア）
馬、騎手が実名で登場するのはいいけど、ルドルフが勝って単勝万馬券とか、オッズはかなり適当（笑）。『ダビスタ』より先に発売されてたのは、今回初めて知りました。（じゅし）

■インセクターX（MD・1990年・ホット・ビィ）
タイトーのAC版はコミカル系で楽しげな雰囲気だったのに、なぜかMD版はリアル系で雰囲気も重たい感じに。当時のMDの路線を象徴するような1本。ホット・ビィめ……。（雅）

■イースIII －ワンダラーズ フロム イース－（PCエンジン・1991年・日本ファルコム）
おそらく生涯で一番クリア回数の多いゲーム。それまでのイースとは違って、横スクロールのアクション性のあるRPGになっている。サントラ買っておけばよかった…。（男塾先輩）

■伊忍道～打倒信長～（MSX・1991年・コーエー）
MSX2の外付けFD版をプレイしていたので、戦闘移行時の読み込み時間が異常に長く、あくまでも印象ですが30秒ぐらいかかったような。辛かったけど夢中だった。（野村）

■いただきストリート2 ～ネオンサインはバラ色に～（SFC・1994年・エニックス）
FC版の1作目もですが、特にこの2作目は、正月になるたびに友人宅に集まってプレイしていました。ムチャな5倍買いや株の便乗買いで険悪な空気になるのも毎年恒例。（おしょう）

■イチダントア～ルGG（ゲームギア・1994年・セガ）
アーケード版をプレイした記憶はほとんどなく、ゲームギア版を遊んでました。意外なくらいにグラフィックの再現度が高かった…と思っているのは、気のせいなんですけどね。（倉西）

■EVE burst error（SS・1997年・イマジニア）
PC版ではなくSS版です。AVGのザッピングのおもしろさをこれで知りました。物語もキャラも声優もすべてが好き。ドラマCDまで買いそろえたぐらいだしね（笑）。（編集O）

■イルブリード（DC・2001年・セガ）
死を呼ぶホームラン、女王ミミズの復讐、材木人間、殺人デパートの恐怖、キラーマン……あと1つ、なんだっけ？ あぷぷー、ぷりぷりー。衝撃的なオバケ屋敷だったなあ。（そみん）

■インゴット79（PS2・2002年・ファブコミュニケーションズ）
個性的な仲間とともに、黄金の巨大ムカデ（金鉱脈）を掘り当てるのが目的の金鉱脈探査SLG。当時の担当ライターさんがラフでマンガを書いてきたのも今ではいい思い出。（団長）

■戦神－いくさがみ－（PS2・2005年・元気）
最大65,535体の敵が出現する戦国時代が舞台のACT。延々とつながるコンボや敵を一掃する必殺技がウリだけど、物語をクリアするとなぜかRCGモードが出現。さすが元気。（宮下）

■インテリジェント ライセンス2（PSP・2006年・ナウプロダクション）
3Dフィールドでギミックを用いたテストを行い、実用的知能指数（PQ）を測る立体パズルゲーム。何度も試行錯誤して、最短ルートを考えるのが楽しい。『3』出ないかな。（石丸）

■いただきストリートDS（DS・2007年・スクウェア・エニックス）
去年、実家に帰ってきた兄がゲームで遊びたいと言うので対戦することに。2人はゲームに熱くなり、最終的に喧嘩しました。大人になってもゲームで負けると悔しい……。（モリT）

次号は『ラブプラス』『パワポケ12』特集&電撃ゲームス特製しおり増大予定!

次号の電撃ゲームスは、恋するゲームをテーマに『ラブプラス』&『パワポケ12』を特集！ また、今号にも付いている特製しおりを増大予定！ そのほか、『FFXIII』や『テイルズ オブ グレイセス』など、年末に発売される超期待作の情報も充実の内容でお届けします！

電撃ゲームス Vol.3

11月20日(金)発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。


2009年10月30日(金)発売予定
これは英雄の物語ではない。
装甲悪鬼
村正
MURAMASA
10th
ニトロプラス10周年記念企画
スラッシュダークADV
『装甲悪鬼村正 FullMetalDaemon MURAMASA』
脚本:奈良原一鉄
原画:なまにくATK
メカニック デザイン:石渡マコト
www.fmd-muramasa.com
日本語Windows専用ソフト/DVD-ROM/フルボイス
©Nitroplus
CSA 審査済
nitro+
販売元
ホビボックス株式会社
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-1-16 ダイドーリミテッドビル4F
TEL:03-5209-1271 FAX:03-5209-1272



電撃ゲームス Vol.2
デンゲキニンテンドーDS 12月号増刊
発行人:渡部雅人 編集人:江口聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2009年12月1日発行 第9巻 第22号 通巻151号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7509(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円

印刷/図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-12
Ⓛ-2009/12/29
4910165361297
00619

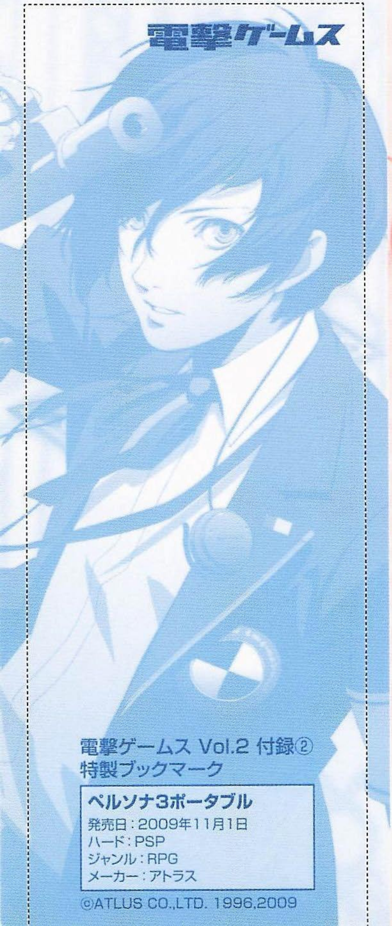


▼切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください（しおり本体の切り取り線は裏面に示しています）。

電撃ゲームス Vol.2 付録②『ペルソナ3ポータブル』特製ブックマーク【表面】

電撃ゲームス Vol.2 付録② 『ペルソナ3ポータブル』 特製ブックマーク【裏面】

▼切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。







『ロード オブ ヴァーミリオンII』

電撃ゲームスオリジナル
ブラックバージョン

プレイヤーカード

※この袋から取り出す際に、誤ってカード本体を切ったり、
傷つけたりしないようご注意ください。
※上記のような場合の返品・交換には応じかねます。

【不良品についてのお問い合わせ】

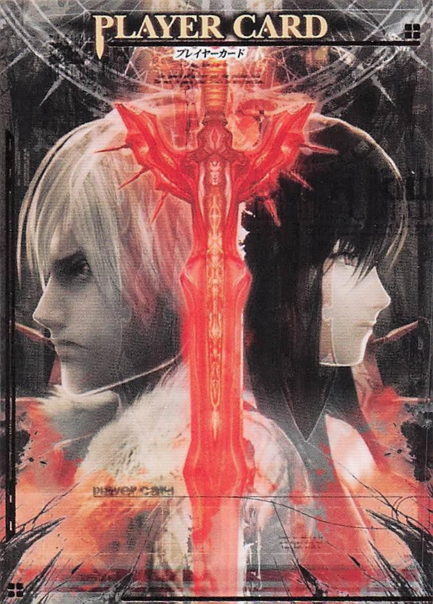
付録のカードを実際にゲームで使用する際、ごくまれにカードを認識できない場合があります。その場合は、下記までご連絡ください。
不良品と動作品を交換させていただきます。

製品・サービスに関するサポート情報はこちらまで
スクウェア・エニックス　サポートセンター
http://support.jp.square-enix.com/

※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。
ご意見やご要望などもスクウェア・エニックス　サポートセンターをご利用ください。

付録のカードが破損していた場合は、下記までご連絡ください。
破損品と完品を交換させていただきます。

〒160-8326　㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部
TEL：03-6866-7509
受付時間：14:00～19:00（月～金曜日、祝日・社休日除く）


PLAYER CARD
プレイヤーカード


LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.2「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒 都道府県

住所

フリガナ

氏名

年齢 歳

電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

電撃ゲームス

希望商品番号
(P.227を参照)

Vol.2
読者アンケート

良い例 2 4 7 6 ● ② ③ ④

悪い例 24 3 5 ① ② ③ ④

● 黒の筆記用具で**はっきり**
書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10

11 その他

12 13 14

15
①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP ⑥Xbox 360
⑦iPod touch もしくは iPhone ⑧パソコン ⑨携帯電話 ⑩その他

16

17 その他

18

19

20

21 機種名

22 機種名

23 その他

24 その他

25

26

27 機種名

28

29 その他